€2,99

GBADVANCE • GBCOLOR • GAMECUBE • PSONE • PS2 • XBOX

multi Consolas

Silent Hill 3

o melhor jogo da série em antevisão

Enter the Matrix

dos cinemas para as consolas

Metroid Prime

veredicto final

The Legend of ZELDA

The Wind Waker

candidato a jogo do ano

Edição Especial

132 páginas

35 Jogos em destaque

RESIDENT EVIL 0 • CLOCK TOWER 3 • SUPER MONKEY BALL 2
DEAD TO RIGHTS • MOTO GP 3 • ZELDA: A LINK TO THE PAST
RESIDENT EVIL DEAD AIM • ISS 3 • NHL 2K3 • DEF JAM VENDETTA
DEVIL MAY CRY 2 • NBA STREET VOL.2 • SHENMUE 2 • BEN HUR
CAPCOM VS SNK 2 EO • SERIOUS SAM • PRIMAL • GEKIDO

TICONSOLAS Nº30
IO 2003 • €2,99
LICAÇÃO MENSAL
5 601073 016315 00030

O FUTURO ANTES DO TEMPO

> Saiba porque o cão-robô da Sony está mais inteligente

> Fique a par dos últimos modelos de telemóveis com câmara

> Passe uma noite com a Xbox

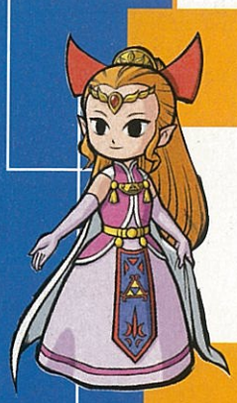
> E não perca ainda... os nossos testes e análises produtos recomendados dicas e truques e muito mais...

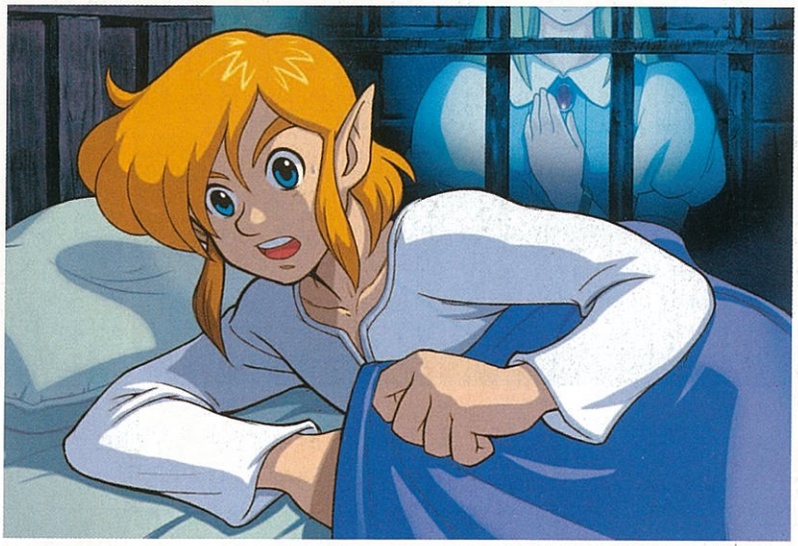
Assine a T3 e receba esta máquina digital!

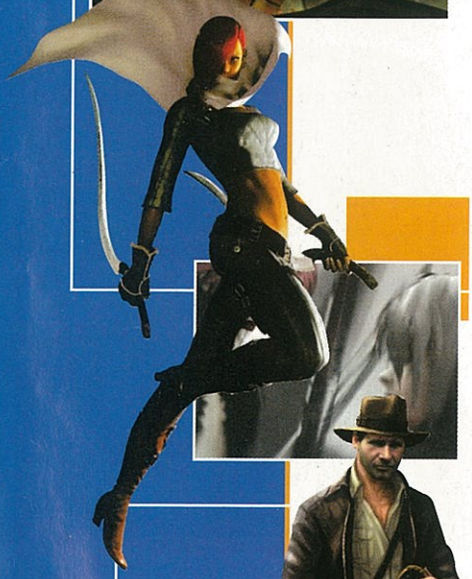
Nº 6 nas bancas a 29 de Abril

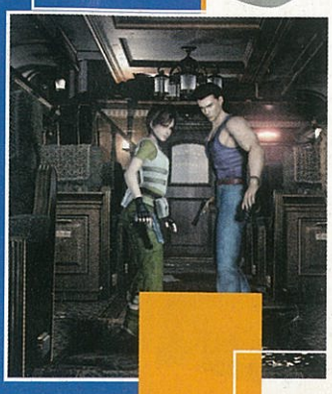
T3 TODA A TECNOLOGIA DE TOPO O FUTURO ANTES DO TEMPO

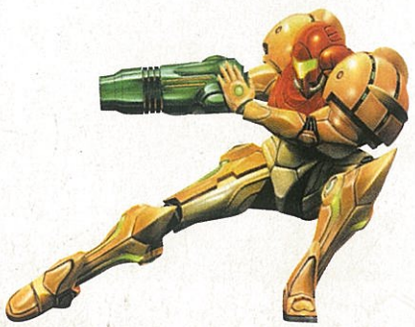
Editorial











Grande mês, este. Pela primeira vez na história desta revista demos a um título a pontuação máxima. São aqueles momentos que geralmente sucedem uma a duas vezes por consola e que nos fazem sentir orgulhosos por estarmos nesta indústria.

Nestes últimos tempos foram alguns os jogos que se aproximaram do 10. O magnífico título desenvolvido pela Rockstar, *GTA Vice City*, quase o atingiu, mas acabou por ser a obra-prima de Miyamoto a reunir todo o consenso da Redacção. Nunca um motor de *Cel Shading* proporcionou uma experiência de jogo tão exuberante, vasta e intensa, capaz de deixar qualquer jogador inebriado com todos os segundos desta aventura.

Link sempre foi uma das personagens mais fortes da Nintendo, e não é por acaso que está associada a alguns dos mais fortes projectos actuais desta empresa. A sua presença em *Super Smash Bros.*, o *remake* de *Link to the Past*, a futura transição para o *Beat'em Up* da Namco em *Soul Calibur 2* e este *The Wind Waker*, são apenas alguns exemplos. Ao lado de Mario, que continua e continuará a ser a mascote da Nintendo, está um jovem de ceroulas, com um ar de *teenager* atrofiado de que tanto gostamos– vendo bem, este aspecto de Robin dos Bosques versão nipónica está a ficar um pouco desactualizada, mas olhem, parece ainda resultar.

Mas a verdade é apenas uma, e nada melhor que regressar à ribalta dos videojogos do que no melhor jogo de sempre da série (para não ferir susceptibilidades dos fanáticos do *retrogaming*, esta é apenas a minha opinião).

A edição especial da MConsolas é ainda marcada por um caderno extra. Os jogos, viagens e apresentações não paravam de chover aqui por estas bandas, por isso tivemos de recorrer a mais um belo molho de páginas, de forma a oferecer toda a informação que fomos recebendo.

De frisar ainda que o nosso estado de felicidade é total e não se resume ao facto de esta ser uma das mais fortes edições dos últimos tempos. A E3 está a chegar e nós por aqui já temos as malas feitas para irmos para Los Angeles. Por isso, livrem-se de perder a próxima MConsolas e o forte especial da maior feira de videojogos do mundo.

Nuno Catarino

sumário

Metroid Prime (GC) 90
Uma das melhores aventuras dos últimos anos

Especial Survival Horror • 44
A história do género. Silent Hill 3, Resident Evil 0 e muito mais

Capa

Legend of Zelda: The Wind Waker (GC) 104

Em Projecto

Backyard Wrestling (PS2, Xbox) 22
Chaos Legion (PS2) 20

Antevisões

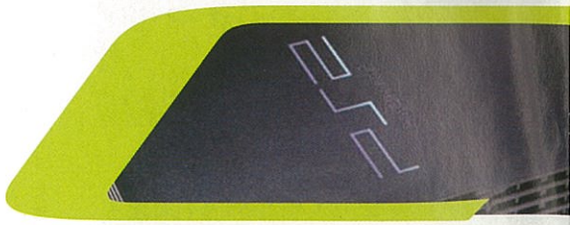
Clock Tower 3 (PS2) 51
Enter the Matrix (PS2) 24
Resident Evil: Dead Aim (PS2) 50
Silent Hill 3 (PS2) 52

Testes

Ben-Hur (PS2) 96
Capcom vs SNK 2: EO (Xbox) 100
Crash Bandicoot 2: N-Tranced (GBA) 112
Dead to Rights (Xbox) 76
Def Jam Vendetta (PS2) 71
Devil May Cry 2 (PS2) 82
Gekido (GBA) 112
Indiana Jones and the Emperor's Tomb (Xbox) 94
ISS 3 (PS2) 60
Legend of Zelda: A Link to the Past (GBA) 84
Legend of Zelda: The Wind Waker (GC) 104
Metal Gear Solid 2: Substance (PS2) 101
Metroid Prime (GC) 90
Moto GP 3 (PS2) 86
NBA Street 2 (PS2) 72
NHL 2K3 (PS2) 74
Primal (PS2) 110
Resident Evil 0 (GC) 56
Serious Sam (Xbox) 102
Shenmue 2 (Xbox) 88
Splinter Cell (PS2) 78

Dead to Rights (Xbox) 76

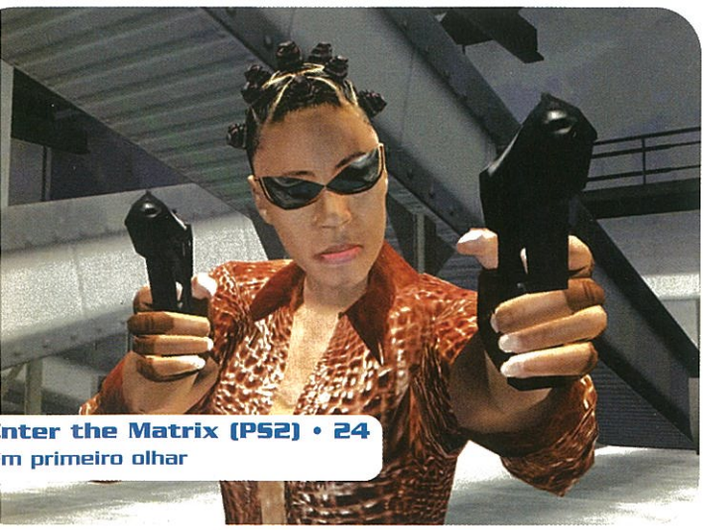
Legend of Zelda: A Link to the Past (GBA) 84



PS2 Online 40

Splinter Cell (PS2) 78

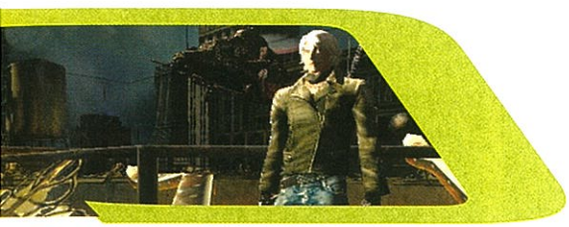
Grátis 4 posters!



Enter the Matrix (PS2) • 24
Em primeiro olhar

Legend of Zelda: The Wind Waker (GC) • 104
O melhor jogo do ano?
Teste e veredicto nesta edição

Super Monkey Ball 2 (GC) 62
TOCA World Touring Cars (GBA) 112
Tom & Jerry: War of the Whiskers (PS2) 112



Devil May Cry 2 (PS2) 82

Especial

Entrevista Broken Sword 32
Especial Acclaim 28
Especial Survival Horror 44
PS2 Online 40

Primal (PS2) 110

Mensalmente

A Chegar 16
Acessórios 116
Cartas 118
Editorial 3
Forum 122
Inspector X 114
Notícias 6
Posters 63
Promoções Consolas 14
Retrogaming 36
TOP Consolas 115
Universos Paralelos 18

Shenmue 2 (Xbox) 88

Super Monkey Ball 2 (GC) 62

Truques e Soluções

Truques e Dicas 124

regras do jogo - Pontuação

0- Uma nulidade!!! Pode-se mesmo dizer: " Um autêntico ZERO".

1- Um daqueles títulos que muito dificilmente pode ser considerado um jogo, falhando tecnicamente em todas as suas características.

2- Falhas muito graves na mecânica de jogo. A evitar a todo o custo.

3- Alguns pontos positivos geralmente ligados às opções, mas mesmo assim com lacunas muito graves na jogabilidade.

4- Um conceito provavelmente bem concebido, mas que na prática acabou por ser mal adaptado, acabando por resultar numa opção pouco consistente

5- Um jogo mediano, sem características que o destaque dos demais.

6- Um título acima da média, com aspectos interessantes, mas com certos defeitos a ter em conta.

7- Um bom jogo que deverá agradar aos fãs do género em si, sem se conseguir destacar dos seus rivais.

8- Um jogo muito bom, mas que precisava de algumas melhorias para ser considerado um clássico instantâneo.

9- Um exemplo a seguir, sendo um título obrigatório para os possuidores da consola.

10- Um jogo muito perto da perfeição, uma das referências máximas no seu género. Daqueles títulos que só por si vendem consolas.

Selo de Recomendado: Os jogos que consigam conquistar este galardão destacam-se em alguma das suas características, inovando e tornando-se uma das referências máximas do seu género. Um clássico!

Baldur's Gate: Dark Alliance II

A Black Isle Studios está a desenvolver um novo capítulo de *Baldur's Gate: Dark Alliance*, prevendo-se que seja lançado perto do Natal, para PlayStation 2 e Xbox. Entre as novidades, sabe-se que recorrerá à terceira edição das regras de *Dungeons & Dragons*, que incluirá cinco figuras inéditas, personalizáveis, novas espécies de monstros, áreas secretas e que permitirá ao jogador a criação de alguns artefactos mágicos.
A história decorrerá em Forgotten Realms, um dos mais interessantes universos da série *Dungeons & Dragons*, após os eventos do anterior capítulo, encontrando-se Baldur's Gate novamente em perigo.

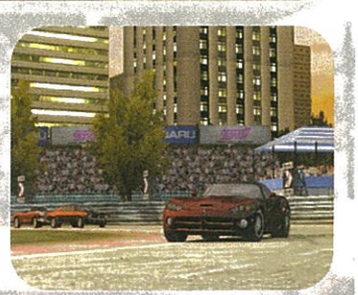
Xbox baixa de preço

Caso estejam a pensar comprar a consola da Microsoft, ficarão felizes por saber que esta já se encontra disponível a um preço mais baixo, nomeadamente 203,99 Euros. Com isto a empresa pretende consolidar a posição da Xbox no território europeu.
Numa notícia relacionada, foi anunciada a primeira linha de baixo preço da Xbox, denominada Classics, sobre a qual poderão ler mais na secção Promoções desta edição e seguintes. Os primeiros títulos disponíveis são *Amped: Freestyle Snowboarding, Dead or Alive III, Max Payne, Oddworld: Munch's Oddysee, Project Gotham Racing, Rallisport Challenge, Spiderman, Tony Hawk's Pro Skater 3, Wreckless, Moto GP, Crash Bandicoot, Buffy the Vampire Slayer, James Bond: Agent Under Fire,* e *Burnout.*

Versão PAL de Zone of the Enders II com bónus

Existem boas e más notícias relativamente ao lançamento europeu. A má notícia é que este foi adiado para Setembro; a boa é que esta versão virá recheada de extras exclusivos para a versão PAL. Começa com uma *intro* diferente, conta com três níveis inéditos (que podem ser jogados ao longo da acção ou separadamente no modo Extra Missions), dois níveis refeitos, sete *demos* gráficas e dois modos extra de dificuldade.
Relembramos que *Zone of the Enders II* é um projecto de Hideo Kojima, o criador de *Metal Gear Solid*, tratando-se de um jogo de acção onde o jogador encarna uma enorme unidade mecanizada de combate.

Sega GT Online



A Sega anunciou que se encontra a desenvolver um título para a consola da Microsoft que irá aproveitar ao máximo as potencialidades do Xbox Live. Utilizando esta poderosa licença, criaram um jogo que permite que até seis jogadores se defrontem, aproveitando para apostar ou trocar carros e peças, ou simplesmente para conversar, pois *Sega GT Online* suporta todas as funcionalidades do *voice chat*.
Já que falamos nos veículos, são cerca de 160, e vão desde modelos dos anos 50 e 60 até aos mais recentes protótipos, sendo possível personalizá-los em vários aspectos de forma a optimizar a sua performance.
Ainda não foi anunciada uma data de lançamento europeia, mas nos EUA o jogo estará disponível no Outono.

Virtual On Marz

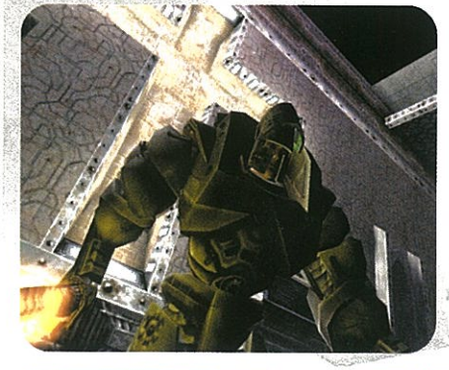
A Sega está a desenvolver em exclusivo para a PlayStation 2 um jogo de combate entre *mechs*, mais propriamente a sequela do popular *Virtual On*.
Contando com dezenas de missões, combates a solo ou dois a dois, mais de quarenta personagens, um enredo bem desenvolvido e muitos segredos para desbloquear, este título tem tudo para agradar aos fãs do género. Se isto não for suficiente para vos convencer, existe ainda um modo *multiplayer* onde podem competir com um amigo. Apesar da jogabilidade ser algo diferente do anterior título da série, a Sega vai utilizar os dois analógicos para recriar os sticks duplos da arcada, pelo que esse aspecto deve permanecer bem semelhante.
Virtual On Marz está agendado para Novembro deste ano.

Le Tour de France: Centenary Edition

¡A Konami vai lançar para PlayStation 2 uma versão melhorada do seu simulador de ciclismo *Tour de France*, de modo a comemorar o centésimo aniversário da prova que lhe dá o nome. O jogo conta com várias novas características, elementos tácticos melhorados, seis novas pistas retiradas do torneio de 2003, novos movimentos com a bicicleta e um sistema de pedalar que é directamente afectado pela *stamina* do jogador. O jogo oferece ainda quatro modos de jogo: Arcade, Time Trial, Versus e Career.
A Konami ainda não adiantou uma data de lançamento concreta para o jogo, mas talvez o Verão (altura em que decorre a prova) seja a melhor data para começarem a procurar *Tour de France: Centenary Edition* nas lojas.

Apocalyptica

Apocalyptica é um título de acção na terceira pessoa, editado e desenvolvido em conjunto com a Konami, que irá ser lançado para a Xbox. O ambiente é futurista e pós-apocalíptico, mostrando um mundo devastado e regido pelo Diabo em pessoa. Agora, num confronto final, um grupo vai tentar derrubar o regime, e cabe ao jogador optar por ficar do lado da resistência ou das forças do mal. Também poderão escolher qual das dezasseis personagens disponíveis, por facção, irão encarnar, sabendo que irão depois ser acompanhados por mais três aliados. O jogo é essencialmente de acção e combate, existindo um arsenal variado, tanto para combate ao perto como à distância. *Apocalyptica* possui ainda um modo online que aproveita o Xbox Live, com *deathmatches* que suportam até oito jogadores em simultâneo.
A versão PC do jogo está agendada para Setembro, pelo que o lançamento Xbox não se deverá afastar muito dessa data.

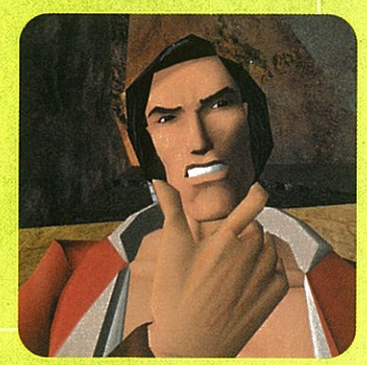


curtas

Foi anunciado um jogo de carros, de nome ***Flat Out***, para PS2 e Xbox, que contará com colisões realistas, quinze veículos e um modo *multiplayer* tanto em ecrã dividido como através do Xbox Live. A sair no final do ano.

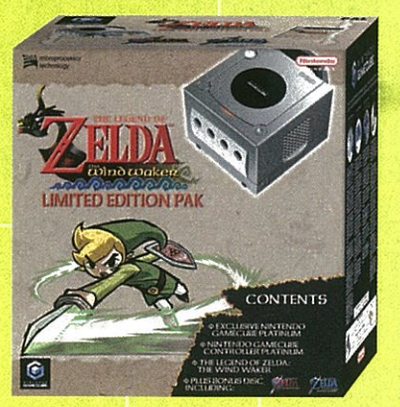
O tão aguardado ***Driver 3***, a sair para as três consolas de nova geração, foi adiado para a Primavera de 2004.

A Interplay avisou que apesar da recente falta de informações acerca do jogo, ***Galleon*** ainda está em desenvolvimento e irá ser lançado este Outono para as três consolas de 128 bits.



A versão para a consola da Microsoft de ***Star Wars: Clone Wars*** irá contar com modos online que permitem defrontar até mais sete jogadores através do Xbox Live.

Vai ser lançado um *pack* especial da GameCube imprescindível para quem quer comprar a consola. Por 203 Euros têm a consola e um comando, ambos prateados, e ainda o jogo ***Legend of Zelda: The Wind Waker***, na sua versão especial com o disco de bónus.



PainKiller

A People Can Fly está a desenvolver um novo FPS para a Xbox que promete vir a ser tão assustador como *Doom III*. O jogo, intitulado *Painkiller*, será editado pela DreamCatcher, tendo o lançamento previsto para Setembro. O título corresponde ao nome da figura central e à sua profissão de caçador de demónios, que vem de família. Segundo a história, o herói terá feito um pacto com Sammel, um dos demónios, para enfrentar o Armageddon, acabando por ser envolvido numa luta pelo domínio das trevas. Com a humanidade em perigo, o jogador terá de atravessar cinco capítulos, divididos em vinte níveis muito variados, para enfrentar hordas de monstros das mais diversas espécies.

Dragon Lair 3D

Previsto para Xbox, este título é a nova versão de um dos jogos mais inesquecíveis das salas arcadas, tanto pelo seu grafismo extraordinário criado pelo animador Don Bluth, como pela sua jogabilidade desapontante e muito pouco interactiva, que esperemos tenha sofrido uma séria lavagem na Xbox. O grafismo nesta versão fez a transição para o 3D, mas mantém o mesmo *look* cartoon, com mais de 150 animações, 15 enormes níveis e mais de 250 salas para explorar. *Dragon Lair 3D* está previsto para Junho.

ESPionage

A Midway está a desenvolver, para GameCube, PlayStation 2 e Xbox, um novo jogo de acção furtiva, intitulado *ESPionage*. Com lançamento previsto para o Outono de 2003, este será o primeiro do género a combinar o uso de armas de fogo convencionais com poderes psíquicos. O jogador encarnará o papel de Nick Geller, um agente americano envolvido no combate ao terrorismo, e poderá recorrer a poderes que lhe permitirão levantar objectos, lançar barreiras de fogo, controlar o corpo dos inimigos, ou absorver a sua energia. Em termos de visão, poderá viver experiências extra-corporais, deixando o seu corpo para observar os inimigos, ou ver o que se encontra por trás de uma porta, assim como usar uma Aura View para detectar elementos de outra forma invisíveis.

Tales of Symphonia

A Namco anunciou um novo RPG para a GameCube inserido na sua série *Tales*, apesar de não estar relacionado especificamente com qualquer dos títulos anteriores. Este será o primeiro jogo da saga totalmente em 3D e contará com a colaboração do ilustrador da popular Manga *Ah! My Goddess*. A aventura irá começar com três personagens e existirá um sistema de relacionamentos que tanto pode provocar a saída de um membro da equipa, como a ocorrência de um evento especial. O sistema de combate clássico da série também sofreu muitas modificações, de modo a melhor adaptar-se à passagem para o 3D. Para terminar os pormenores já revelados, sabe-se que existirão vários mini-jogos ao longo da acção. *Tale of Destiny* será lançado no Verão em território japonês, não havendo ainda confirmação relativa à Europa e aos EUA.

Rygar

A Tecmo vai lançar durante o próximo mês, para PlayStation 2, *Rygar*, um título de acção que aproveita uma personagem clássica das Arcadas e que se inspira na mitologia greco-romana. A história segue o velho cliché do rapto da princesa, tendo o protagonista de salvar o mundo do Armaggedon pelo caminho. Para defrontar os inimigos, Rygar necessitará apenas da sua versátil arma, o Diskarmor, que tanto serve para ataque, defesa, ou transportação. Este artefacto extraordinário permite cerca de trinta movimentos diferentes.

Spy Hunter 2

A Midway anunciou a sequela de *Spy Hunter*, um jogo de condução por missões em que o combate entre veículos ocupa o palco central. O protagonista, Alec Sects, utiliza um G-8155 Interceptor, uma variação do veículo do anterior jogo que permite algumas transformações inéditas e a personalização do arsenal. São no total 16 níveis, alguns deles com a presença de enormes *bosses*.
Em termos de história, foi introduzida a presença de uma misteriosa agente feminina, se bem que ainda não foi confirmado se será uma aliada ou inimiga.
Spy Hunter 2 tem o seu lançamento previsto para o Outono, nas três consolas de nova geração.

Star Wars Jedi Knight: Jedi Academy

Vai sair para Xbox, este Outono, a continuação do jogo *Jedi Outcast*, um título aclamado no PC que infelizmente sofreu uma má conversão para as consolas. Este novo capítulo irá permitir que criem a vossa própria personagem, tendo um vasto leque de espécies, atributos, roupas, etc. à disposição. É também possível personalizar o sabre de luz, que tem agora um papel ainda mais fundamental na jogabilidade (apesar de continuarem a existir outras armas).
Jedi Academy é o primeiro jogo a dar-nos a possibilidade de encarnar um aprendiz de Jedi, passando-se numa academia liderada por Luke Skywalker e Kyle Katarn. O jogador terá de cumprir várias missões para testar os seus conhecimentos, e acaba por se envolver numa intriga que afecta o futuro da galáxia.

Otogi

A Xbox vai receber um jogo de acção, passado no Japão Antigo, onde um exército demoníaco tem de ser travado a todo o custo pelo jogador, que encarna Rayko, um guerreiro morto-vivo que tem à sua disposição 30 armas e 12 tipos de magia. Para além das hordas de inimigos, será também preciso defrontar vários *bosses*, pelo que Rayko terá a possibilidade de melhorar os seus atributos ao longo do jogo. Vários movimentos especiais e cenários quase totalmente destrutíveis complementam a jogabilidade.
Otogi vai ser editado pela Sega em Setembro nos Estados Unidos, ainda não tendo sido anunciada uma data de lançamento europeia.

Passatempos

Aqui ficam os vencedores dos vários passatempos realizados na MConsolas nº 28. Parabéns aos vencedores e obrigado a todos os participantes.

Godzilla

Rodolfo Pereira, Odivelas
Bernardo Guerreiro, Palmela
Marcos Carvalho, Sintra
Tiago Torres, Faro
Maria Lopes, Lisboa
Carlos Santos, Vila do Conde
Sérgio Flores, Lisboa
João Martins, Barcelos
Antony Ferreira, Tomar
Fábio Fraga, Póvoa de Santo Adrião

Mortal Kombat

José Ribeiro, Alvaiázere
Mário Nabais, Sobreiro
José Ferreira, Ponta Delgada
Rui Oliveira, Porto
Tiago Macieira, Famões
Tito Rocha, Vila Nova de Gaia
Ricardo José, Funchal
Ricardo Silva, Amadora
Tiago Gonçalves, Setúbal
Renato Emídio, Feijó

Toe Jam & Earl III

Tiago Prates, Ponte de Sor
Nuno Sampaio, Bragança
Ricardo Cardoso, Mafamude
Manuel Casal, Rio Tinto
Fernando Ferreira, Madeira
Luís Bita, Fogueteiro
Ângelo Moreira, Espinho
Diogo Cabral, Valbom
Hugo Cassimo, Lisboa
César Ferreira, Pedrouços

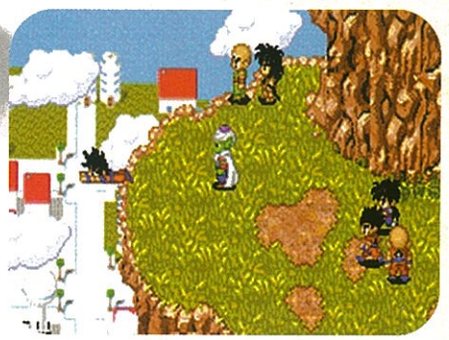
Fable

O desenvolvimento de *Fable*, talvez o jogo mais aguardado da Xbox, continua em curso e enquanto a E3, a decorrer no próximo mês, não chega com uma nova versão jogável, aqui ficam algumas novas imagens deste título. Em termos de conceito, ainda pouco mudou em relação ao que foi dito inicialmente. A história acompanha um rapaz de 17 anos que, após um evento traumático, tem a liberdade e o poder para se tornar naquilo que quiser. Ao longo das suas aventuras poderemos acompanhar o seu desenvolvimento e envelhecimento, com todos estes aspectos a serem bem visíveis no próprio aspecto da personagem. Ao todo, a equipa estima que a história principal dure cerca de vinte horas. Como podem ver, o aspecto gráfico de *Fable*, outro dos seus pontos altos, continua no bom caminho, apresentando um detalhe verdadeiramente impressionante.

Disney's Extreme Skate Adventure

A Activision vai lançar, para GC e PS2 (com o GBA a ter direito a uma versão), um jogo de skate baseado no motor de *Tony Hawk's Pro Skater 4*. Contudo, e como podem adivinhar pelo nome, em vez de controlarem verdadeiras estrelas do skate, terão à disposição personagens de três filmes Disney, nomeadamente *Toy Story*, *Rei Leão* e *Tarzan*, com os respectivos cenários também recriados. Outra característica do jogo será a possibilidade de criar *skaters* personalizados através de um editor.
Disney's Extreme Skate Adventure está agendado para o Verão.

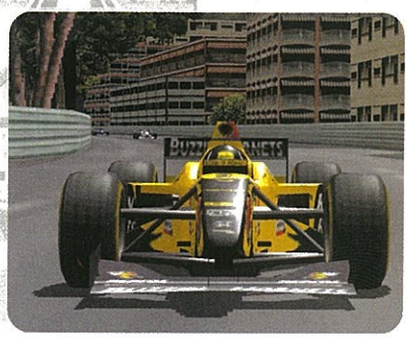
Dragon Ball Z: The Legacy of Goku II



Os fãs da ainda popular série *Dragon Ball Z* irão receber com alegria a notícia de que *Legacy of Goku*, o RPG lançado o ano passado para GBA, irá ter uma sequela a sair já em Junho deste ano. Neste jogo poderão encarnar cada um dos cinco heróis (Trunks, Vegeta, Piccolo, Gohan e Goku) numa grandiosa missão para derrotar o temível Cell. Só para terem uma ideia, o jogo engloba quase um terço da história de *Dragon Ball Z*. No total são dez enormes mapas de jogo que poderão explorar e onde terão a possibilidade de treinar as vossas habilidades de modo a estarem preparados para o confronto final.

Stunt Car Racer Pro

Geoff Crammond, o lendário criador da série *Grand Prix*, anunciou que se encontra a trabalhar numa sequela de *Stunt Car Racer*, originalmente lançado no Commodore 64. Claro que a diferença abismal entre a tecnologia actual e a da altura vai implicar mudanças radicais na série, ainda mais considerando que o jogo só está agendado para 2004. Apesar de terem sido poucos os pormenores adiantados, fala-se num grande foco no *multiplayer*, online incluído.
De momento ainda não se conhecem as plataformas em que o jogo irá ser lançado, não havendo também ainda imagens disponíveis.

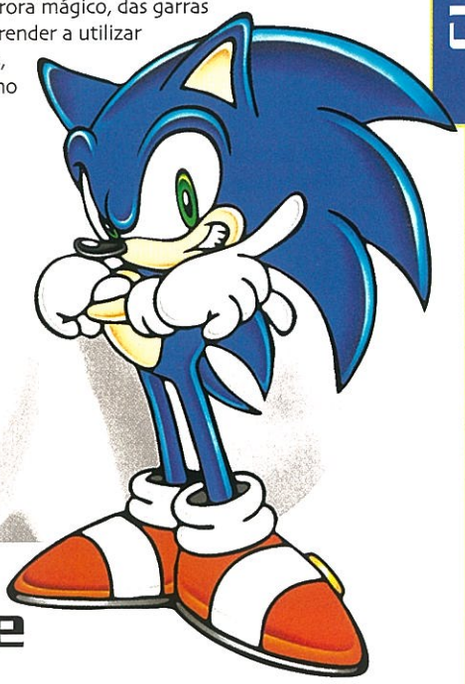


Crimson Sea

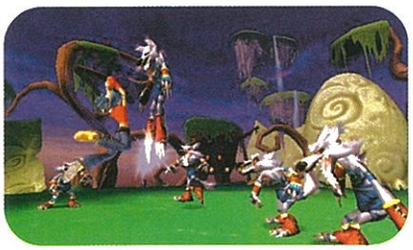
Brevemente, chegará às lojas da especialidade *Crimson Sea*, um jogo de acção/aventura, exclusivo da Xbox, que coloca o utilizador no papel de Sho, um detective do planeta Grave.
Tendo como tema uma invasão alienígena aos planetas da Galáxia Theophilus, a personagem terá de explorar diversos cenários e enfrentar várias espécies de criaturas. Encontrará alguns sobreviventes da IAG, a agência encarregue de investigar esta situação em primeiro lugar, e juntos formarão uma equipa, contando no equipamento com espadas de plasma e Rifles, entre outras. Contarão ainda com o Poder de Neo Psionics, baseado em descargas de som, luz e energia, e com um detector de presenças, designado Phantom Sensor System.

Novo jogo da Sonic Team

A Sega anunciou que irá lançar, em exclusivo para a GameCube, *Billy Hatcher and The Giant Egg*, um novo jogo de plataformas da autoria de Yuji Naka, o criador de *Sonic The Hedgehog* e tantos outros títulos de culto da Sonic Team. Previsto para o Outono, nos EUA, este título acompanhará a jornada de um jovem rapaz, que terá por missão salvar o seu reino, outrora mágico, das garras de um rei que o mergulhou na escuridão. O herói terá de aprender a utilizar os poderes de um traje lendário e de controlar ovos mágicos, tendo por vezes de os chocar para tentar restabelecer a luz no seu território. As criaturas que deles surgirem servirão para aumentar o número de habilidades disponíveis.



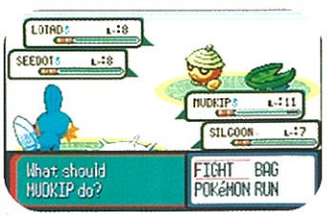
Kya: Dark Lineage



A ser editado pela Infogrames e desenvolvido pela Eden Studios, *Kya: Dark Lineage* é um jogo de acção e aventura exclusivo para a PlayStation 2. Kya, a protagonista, é uma jovem que tenta encontrar o irmão num mundo misterioso, ao mesmo tempo que investiga uma possível maneira de regressar a casa. Contudo, ela acaba por se envolver no conflito de uma tribo que é oprimida por um temível exército, acabando por ter de desempenhar um papel fundamental na organização de uma revolução. No decorrer da sua aventura, Kya irá visitar vários locais extremamente detalhados, completando um total de 34 missões e acumulando novas habilidades mágicas.
Kya: Dark Lineage está agendado para o final do ano.

Pokémon Ruby e Sapphire

Os fãs de *Pokémon* podem já assinalar o dia 25 de Julho no calendário, pois é essa a data do lançamento europeu de ambas as versões do jogo. Como já noticiámos anteriormente, este novo jogo está recheado de novidades interessantes. São mais de 100 novos Pokémons para coleccionar, que podem agora competir em concursos variados que avaliam uma das cinco categorias existentes (Cool/Estilo, Beauty/Beleza, Cute/Adorável, Smart/Inteligência e Tough/Força). É também novidade a possibilidade de entrar em batalhas de dois contra dois.
Contando ainda com uma protagonista opcional feminina, um modo *multiplayer* para até quatro jogadores e um grafismo adequado à 32 bits portátil, este *Pokémon* é um jogo a aguardar com ansiedade.



curtas

A Nintendo deu a conhecer que para além do *remake* do jogo original, ***Donkey Kong Country*** para o GBA irá incluir dois mini-jogos, um de pesca e outro de ritmo.

Vai ser lançada no Japão, a um preço ligeiramente superior, um **novo modelo da PlayStation 2** que irá suportar mais tipos de DVD, e cujo lançamento será acompanhado por um controlo remoto que permite ligar e desligar a consola, entre outras funções.

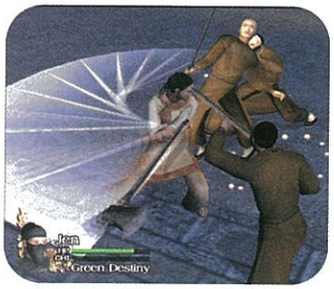
Continuam a ser revelados alguns pormenores acerca do novo ***Legend of Mana***, a sair para GBA. Ao que parece, trata-se do *remake* de um título do Game Boy saído em 1991 (conhecido nos EUA como *Final Fantasy Adventure*) e irá permitir escolher entre um herói ou uma heroína, o que afecta o decorrer da história.

Earthbound, conhecido no Japão como *Mother*, é uma série de RPGs clássica da Nintendo que vai chegar ao Game Boy Advance em três capítulos, pelo menos um deles inédito. Não existe ainda previsão de lançamento.

Apesar de a Microsoft ter anunciado que não irá editar ***Tork***, um jogo de plataformas de origem francesa, a *software house* responsável por este título disse que isto não irá afectar o desenvolvimento e que o jogo estará disponível no Outono.

O futuro da Sega

Depois de consolidar a sua posição como editora de jogos nos EUA e Japão, a Sega pretende recuperar esse posto também na Europa, onde vai começar a editar novamente os seus próprios jogos. Os três primeiros títulos previstos no seu catálogo começam a sair durante o decorrer do mês de Junho: *Phantasy Star Online Ep. I* e *II* para a Xbox será praticamente idêntico à versão GameCube lançada no mês passado, com suporte para o Xbox Live; *Sonic Adventure DX Director's Cut* é uma versão melhorada do primeiro jogo da série para a Dreamcast, a sair para GameCube; *Virtua Fighter 4 Evolution*, para PlayStation 2, é uma mistura entre sequela e versão melhorada desse popular *Beat'em Up* da Sega, que conta com duas novas personagens e um modo Challenge que coloca o jogador a competir com IAs baseadas nos maiores campeões do título.



Crouching Tiger, Hidden Dragon

Foi finalmente revelada a data de lançamento do aguardado *Crouching Tiger Hidden Dragon*, a conversão do filme que em Portugal recebeu o nome de *O Tigre e Dragão*. Será em Setembro que este jogo de aventura e combate chegará à PlayStation 2, dando aos jogadores a oportunidade de encarnar Li Mu Bai, Yu Shu Lien, Jen Yu e Lo na sua luta contra Jade Fox.
Os cenários expansivos, inspirados nas várias localizações que o filme percorre, são o palco perfeito para as muitas acrobacias que os lutadores são capazes de efectuar e para os duelos de espada. Serão vários os movimentos à disposição, desde correr e saltar, a bloquear e desafiar a gravidade.
Está também prevista uma versão de GBA, a sair na mesma altura.

Arx Fatalis

Vai sair para Xbox, no final do ano, *Arx Fatalis*, a conversão de um RPG lançado recentemente no PC. O jogo passa-se integralmente debaixo de terra – o desaparecimento do Sol deixou a superfície gelada e os sobreviventes foram obrigados a refugiar-se em enormes complexos subterrâneos. Isto dá a todo o ambiente um tom algo diferente de outros jogos de fantasia.
O jogo consegue um bom equilíbrio entre combate e exploração e oferece ao jogador dezenas de feitiços e armas para se defender. *Arx Fatalis* conta ainda com um interessante sistema de combinação de itens, o que permite transformar matérias-primas em objectos úteis.

Tube Slider

A equipa que criou *F-Zero* para o GBA resolveu aventurar-se no terreno das 128 bits e encontra-se a desenvolver um jogo de corridas futuristas exclusivo para a GameCube. Como o nome indica, todas as pistas têm o formato de tubos serpenteantes, num total de dez percursos. Os veículos disponíveis são quinze e o jogo conta com quatro modos: Tutorial, Free Run, Grand Prix e Multiplayer, suportando este último até quatro jogadores em ecrã dividido.
O jogo deverá estar disponível muito em breve.

Pirates of the Caribbean

A Bethesda Softworks vai lançar, primeiro para Xbox e um pouco mais tarde para PlayStation 2, um novo RPG inspirado no filme da Disney *Pirates of The Caribbean*. Previsto para o Verão nos EUA, o jogo oferecerá ao seu utilizador o papel de um capitão pirata, que, com a ajuda da sua tripulação e do seu navio, poderá optar entre tornar-se no terror dos sete mares ou ser apenas um pacato comerciante.
A personagem poderá aceitar diversos tipos de *quests*, procurar tesouros e acumular fortuna para comprar novos navios, criar alianças com outros capitães ou contratar mais tripulantes.

TACTICAL ESPIONAGE ACTION

METAL GEAR SOLID® 2

SUBSTANCE

[007] [008] [009] [0010]

PlayStation.2 | PC DVD-ROM | XBOX | KONAMI

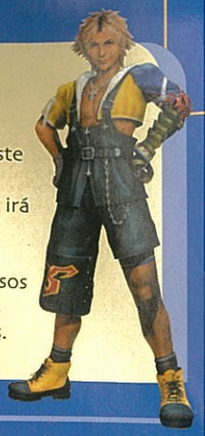
WWW.KONAMI-EUROPE.COM

KONAMI® IS A REGISTERED TRADEMARK OF KONAMI CORPORATION.

©1987 2003 KONAMI COMPUTER ENTERTAINMENT JAPAN. METAL GEAR SOLID® AND METAL GEAR SOLID®2 : SUBSTANCE™ ARE TRADEMARKS OF KONAMI COMPUTER ENTERTAINMENT JAPAN, INC.

Final Fantasy X

A saga *Final Fantasy* dominou o mercado de RPGs na 32bits da Sony e repete a proeza na sua descendente de 128. Até ao momento não tem um rival à altura, pelo que se ainda não compraram este jogo obrigatório, terão agora a oportunidade de o fazer, por um preço especial.
Esta sequela tem como protagonista Tidus, um jovem desportista, que, com a ajuda dos seus amigos, irá enfrentar uma criatura chamada Sin.
Como já vem sendo hábito nesta série, podem contar com cenários de sonho, gráficos de muito boa qualidade, excelentes sequências em FMV, um pouco de romance, um sistema de combate com diversos elementos em comum com os anteriores e com uma equipa bastante variada, em termos de espécies, que, além de saber utilizar bem as armas, pode recorrer a vários tipos de magia e algumas invocações.



plataforma: PlayStation 2 | **editora:** SCEE | **realização:** Squaresoft | **pvp:** N/D

Jak & Daxter

Agora que a sequela de *Jak & Daxter* se encontra em desenvolvimento, esta é a melhor altura para os jogadores que não conhecem este título de plataformas o adquirirem a um preço moderadamente mais baixo.
Jak & Daxter traz-nos as aventuras de duas personagens muito peculiares que têm de unir esforços e embarcar numa jornada que irá mudar as suas vidas para sempre.
O jogo destaca-se por misturar de forma bem conseguida secções de plataformas com um misto de aventura pelo meio, sempre acompanhado por um grafismo de qualidade.
A sua jogabilidade também é excelente, sendo capaz de fazer as delícias de todos os que gostam de títulos do género. Enfim, uma compra a ter em consideração, sobretudo pelo preço convidativo a que se encontra agora.

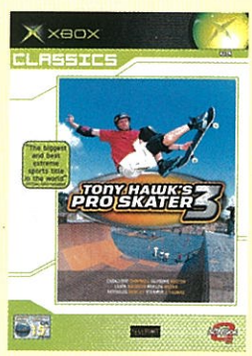
plataforma: PlayStation 2 | **editora:** Sony | **realização:** Naughty Dog | **pvp:** 30, 49 €

Stuntman

Saído das mentes dos criadores de *Driver,* este *Stuntman* é um título de condução que nos põe na pele de um duplo de cinema. Ao longo do jogo iremos participar em filmes, que vão desde as produções mais rascas série B, até às grandes produções de Hollywood, não faltando situações inspiradas em filmes como *Indiana Jones* e *James Bond.*
A sua jogabilidade bebe muito da inspiração no mencionado *Driver,* e embora na maior parte das vezes seja frustrante devido ao elevado grau de dificuldade, a verdade é que consegue ser muito recompensadora sempre que ultrapassamos um desafio com sucesso.
Para além de todos estes factores, este título é bastante recente, revelando-se desta forma uma aquisição a ter em conta, muito por culpa do baixo preço a que pode agora ser encontrado nas lojas da especialidade.

plataforma: PlayStation 2 | **editora:** Infogrames | **realização:** Reflections | **pvp:** N/D

Tony Hawk's Pro Skater 3



Aclamado por muitos como sendo o melhor título da série, este *Tony Hawk's Pro Skater 3* agrada certamente a qualquer fã deste desporto radical.
O jogo conta com oito níveis repletos de rampas, corrimões, peões, trânsito, entre outros elementos que, quando juntos, criam um ambiente realista para a jogabilidade que se quer.
Tal como vem sendo habitual na série, também em *THPS 3* é possível criar um *skater* de raiz, com opções de edição que chegam e sobram para personalizar as nossas personagens da forma que desejarmos.
Resumindo, se tivermos em conta a redução do seu preço para cerca de metade do que se podia adquirir anteriormente, então é evidente que esta é, agora mais do que nunca, uma aquisição a ter em conta, sobretudo para os fãs do género.

plataforma: PlayStation 2 | **editora:** Activision | **realização:** Neversoft | **pvp:** 30,99 €

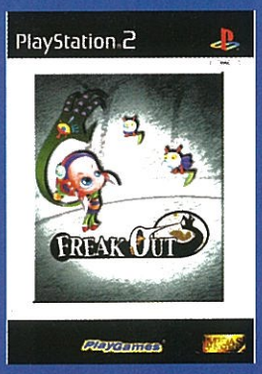
Super Smash Bros. Melee

Se possuem uma GameCube e ainda não compraram o *Super Smash Bros. Melee*, têm agora a oportunidade de o fazer por um preço bastante em conta. Muito divertido, em especial no modo *multiplayer*, este jogo coloca dentro de uma arena as mais famosas personagens do universo Nintendo, caso de Pikachu, Link, Zelda, Mario, Kirby, Fox McCloud, Donkey Kong e Yoshi, para festivais de combate.
Estas personagens poderão recorrer aos mais variados tipos de *power ups* para alcançarem a vitória, incluindo as famosas Pokébolas, que permitem a invocação de Pokémons durante o combate, ou a algumas armas de *Resident Evil.*
Quanto aos cenários, são inspirados nos títulos de cada personagem, havendo, por exemplo, uma arena baseada em Pokémon Stadium, ou um F-Zero, onde a figura tem de percorrer as pistas, enquanto evita os veículos em corrida.

plataforma: GameCube | **editora:** Nintendo | **realização:** Nintendo | **pvp:** 30, 99 €

Crazy Taxi
Plataforma: PlayStation 2
Editora: Acclaim
Preço: 30, 49 €

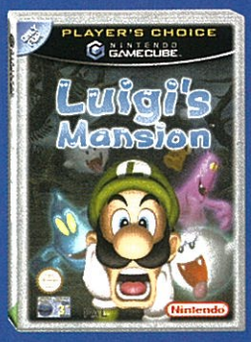
Dead or Alive 2
Plataforma: PlayStation 2
Editora: Sony
Preço: 30, 49 €



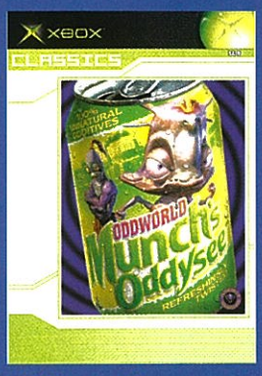
Freak Out
Plataforma: PlayStation 2
Editora: Midas
Preço: 29, 99 €

Gran Turismo Concept
Plataforma: PlayStation 2
Editora: Sony
Preço: 30, 49 €

James Bond: Agent Under Fire
Plataforma: PlayStation 2
Editora: Electronic Arts
Preço: 29, 95 €

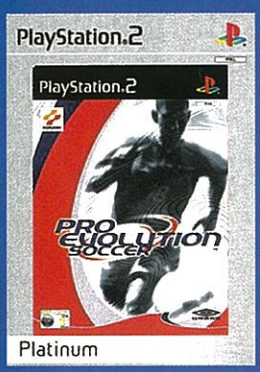


Luigi's Mansion
Plataforma: GameCube
Editora: Nintendo
Preço: 30, 99 €

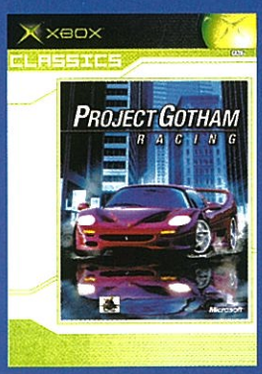


Oddworld: Munch's Oddysee
Plataforma: Xbox
Editora: Microsoft
Preço: 29, 99 €

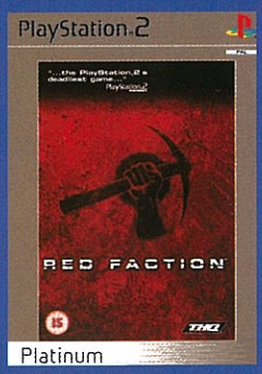
Pikmin
Plataforma: GameCube
Editora: Nintendo
Preço: 30, 99 €



Pro Evolution Soccer
Plataforma: PlayStation 2
Editora: Konami
Preço: 35, 99 €

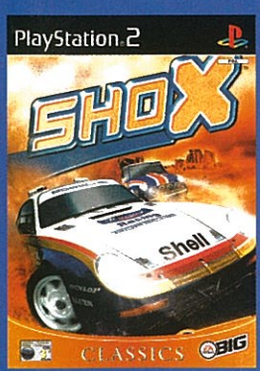


Project Gotham
Plataforma: Xbox
Editora: Microsoft
Preço: 29, 99 €



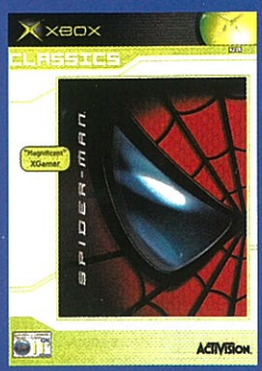
Red Faction
Plataforma: PlayStation 2
Editora: THQ
Preço: 30,99 €

Runabout 2
Plataforma: PlayStation
Editora: Midas
Preço: 14, 99 €



Shox
Plataforma: PlayStation 2
Editora: Electronic Arts
Preço: 29, 95 €

Silent Hill 2 Director's Cut
Plataforma: PlayStation 2
Editora: Konami
Preço: 35,99 €



Spider-Man: The Movie
Plataforma: Xbox
Editora: Activision
Preço: 35,99 €

TimeSplitters
Plataforma: PlayStation 2
Editora: Eidos
Preço: 30,99 €

Lançamentos previstos para Abril

Nota || estes dados foram fornecidos pelos respectivos distribuidores, estando sujeitos a alteração.

Game Boy Advance

JOGO	GÉNERO	EDITORA	DISTRIBUIDOR
Battlebots	Acção	Majesco	Inforjogos
Deadly Skies	Acção	Konami	Concentra
Defender	Acção	Midway	Ecofilmes
Gekido	Acção	ZOO	PlayGames
Island Xtreme	Acção	Lego	Electronic Arts
Justice League of America	Acção	Midway	Ecofilmes
Medal of Honor: Underground	Acção	Ubi Soft	Ecofilmes
Megaman 2	Acção	Ubi Soft	Ecofilmes
Metroid Fusion	Acção	Nintendo	Concentra
Monster Force	Acção	Sierra	Inforjogos
Ninja Five-o	Acção	Konami	Concentra
O Senhor dos Anéis: As Duas Torres	Acção	EA	Electronic Arts
Samurai Jack	Acção	Bam! Entertainment	Ecofilmes
Smugglers Run	Acção	Zoo	PlayGames
Sonic Advance 2	Acção/ Plataformas	Sega	Infogrames
Super Monkey Ball JR.	Acção	Infogrames	Infogrames
Superman: Countdown To Apokolips	Acção	Infogrames	Infogrames
The Revenge of Shinobi	Acção	Infogrames	Infogrames
Titeuf The Gagmachine	Acção	Infogrames	Infogrames
Wild Thornberry's: The Movie	Acção	THQ	Ecofilmes
X-Men 2: Wolverine's Rage	Acção	Activision	Ecofilmes
Animal Snap	Aventura	Virgin Interactive	Ecofilmes
Mortal Kombat: Deadly Alliance	Beat'em Up	Midway	Ecofilmes
Street Fighter Alpha 3	Beat'em Up	Ubi Soft	Ecofilmes
X-Men Next Dimension	Beat'em Up	Activision	Ecofilmes
Demon Drivers	Condução	Virgin	Ecofilmes
Formula 1	Condução	Ubi Soft	Ecofilmes
Micro Machines	Condução	Infogrames	Infogrames
Sega Rally Championship	Condução	Infogrames	Infogrames
Disney Sports Football	Desporto	Konami	Concentra
Disney Sports Snowboarding	Desporto	Konami	Concentra
International Karate Plus	Desporto/Beat'em Up	Virgin Interactive	Ecofilmes
Stadium Games	Desporto	Virgin Interactive	Ecofilmes
Virtua Tennis	Desporto	Infogrames	Infogrames
World Tennis Stars	Desporto	Virgin Interactive	Ecofilmes
Zidane	Desporto	Cryo	PlayGames
Yu Suzuki Pack	Diversos	Infogrames	Infogrames
James Bond 007: Nightfire	FPS	EA	Electronic Arts
Dr. Muto	Plataformas	Midway	Ecofilmes
Disney's Tarzan: Return To The Jungle	Plataformas	Activision	Ecofilmes
Disney's Treasure Planet	Plataformas	Ubi Soft	Ecofilmes
Jimmy Neutron 2: VS Jimmy Negatron	Plataformas	THQ	Ecofilmes
Pink Panther	Plataformas	Wanadoo	PlayGames
Rayman 3: Hoodlum Havoc	Plataformas	Ubi Soft	Ecofilmes
Spongebob: Revenge of The Flying Dutchman	Plataformas	THQ	Ecofilmes
Atari Anniversary Advance	Puzzles	Infogrames	Infogrames
Bubble Bobble	Puzzle	Empire	Inforjogos
Mister Driller 2	Puzzle	Infogrames	Infogrames
Pinball Of The Dead	Puzzle	Infogrames	Infogrames
Pinball Tyccon	Puzzle	Virgin	Ecofilmes
Wario Ware, Inc.	Puzzle	Nintendo	Concentra
Worms Blast	Puzzle	Ubi Soft	Ecofilmes
Zapper	Puzzles	Infogrames	Infogrames
Dungeons & Dragons: Eye of The Beholder	RPG	Infogrames	Infogrames
Medabot: Metabee	RPG	Ubi Soft	Ecofilmes
Phantasy Star Chronicles	RPG	Infogrames	Infogrames
Shining Soul	RPG	Infogrames	Infogrames
The Legend of Zelda: A Link to the Past	RPG	Nintendo	Concentra
Yu-Gi-Oh! Worldwide Edition	RPG/Estratégia	Konami	Concentra

GameCube

JOGO	GÉNERO	EDITORA	DISTRIBUIDOR
BloodRayne	Acção	Majesco	Inforjogos
Defender	Acção	Midway	Ecofilmes
Freaky Flyers	Acção	Midway	Ecofilmes
Hitman 2: Silent Assassin	Acção	Eidos	Ecofilmes
Immortal Warriors	Acção/Estratégia	Rage	Inforjogos
James Bond: Nightfire	Acção	EA	Electronic Arts
Metroid Prime	Acção	Nintendo	Concentra
Mystic Heroes	Acção	THQ	Ecofilmes
Resident Evil Zero	Acção/Aventura	Capcom	Electronic Arts
Sonic Mega Collection	Acção/Plataformas	Infogrames	Infogrames
Superman: Shadow of Apokolips	Acção	Infogrames	Infogrames
Tom Clancy's: Ghost Recon	Acção	Ubi Soft	Ecofilmes
X-Men 2: Wolverine's Rage	Acção	Activision	Ecofilmes
Zapper	Acção/Plataformas	Infogrames	Infogrames
Ikaruga	Arcade	Infogrames	Infogrames
X-Men Next Dimension	Beat'em Up	Activision	Ecofilmes
ATV: Quad Power Racing 2	Condução	Acclaim	Lusomundo
Downtown Run	Condução	Ubi Soft	Ecofilmes
F1 Career Challenge	Condução	EA	Electronic Arts
Micro Machines	Condução	Infogrames	Infogrames
Rally Fusion: Race of The Champions	Condução	Activision	Ecofilmes
Wreckless	Condução	Activision	Ecofilmes
Black & Bruised	Desporto	Majesco	Inforjogos
Disney Sports Basketball	Desporto	Konami	Concentra
Disney Sports Football	Desporto	Konami	Concentra
Disney Sports Snowboarding	Desporto	Konami	Concentra
Evolution Snowboarding	Desporto	Konami	Concentra
ISS 3	Desporto	Konami	Concentra
NBA2K3	Desporto	Sega	Infogrames
NBA Live 2003	Desporto	EA	Electronic Arts
NBA Street Vol. 2	Desporto	EA	Electronic Arts
NHL2K3	Desporto	Sega	Infogrames
Tony Hawk's Pro Skater 4	Desporto	Activision	Ecofilmes
The Sims	Estratégia	EA	Electronic Arts
Mace Griffin: Bounty Hunter	FPS	EA	Electronic Arts
Nickelodeon Party Blast	Party Game	Infogrames	Infogrames
Super Monkey Ball 2	Party Game	Infogrames	Infogrames
Disney's Donald Duck: Who Is PK?	Plataformas	Ubi Soft	Ecofilmes
Jimmy Neutron: Boy Genius	Plataformas	THQ	Ecofilmes
Monsters, Inc.	Plataformas	THQ	Ecofilmes
Rayman 3: Hoodlum Havoc	Plataformas	Ubi Soft	Ecofilmes
Scooby Doo Night of 100 Frights	Plataformas	THQ	Ecofilmes
Spongebob: Revenge of The Flying Dutchman	Plataformas	THQ	Ecofilmes
Super Bust-A-Move 2	Puzzle	Ubi Soft	Ecofilmes
Evolution Worlds	RPG	Ubi Soft	Ecofilmes
Phantasy Star Online Episode I & II	RPG	Sega	Infogrames
Skies Of Arcadia Legends	RPG	Infogrames	Infogrames
The Legend of Zelda: The Wind Waker (2 cd bónus)	RPG	Nintendo	Concentra

PlayStation 2

JOGO	GÉNERO	EDITORA	DISTRIBUIDOR
Air Rescue Ranger	Acção	Midas	PlayGames
Aliens Colonial Marines	Acção	Fox	Electronic Arts
Ape Escape 2	Acção/Plataformas	SCEI	Lusomundo
Armored Core 3	Acção	Metro 3D	Inforjogos
Battle Engine Aquila	Acção	Infogrames	Infogrames
BloodRayne	Acção	Majesco	Inforjogos
Contra: Shattered Soldier	Acção	Konami	Ecofilmes
Dead to Rights	Acção	EA	Electronic Arts
Defender	Acção	Midway	Ecofilmes
Devil May Cry 2	Acção/Aventura	Capcom	Electronic Arts
Freaky Flyers	Acção	Midway	Ecofilmes
Frogger Beyond	Acção/Plataformas	Konami	Ecofilmes
Ghost Vibration	Acção	Infogrames	Infogrames
Gio Gio´s Bizarre Adventure	Acção	Capcom	Electronic Arts
Gundam: Federation Versus Zeon	Acção	Infogrames	Infogrames
Gungrave	Acção	Activision	Ecofilmes
Immortal Warriors	Acção/Estratégia	Rage	Inforjogos
Inquisition	Acção	Wanadoo	PlayGames
James Bond: Nightfire	Acção	EA	Electronic Arts
Kengo 2	Acção	Ubi Soft	Ecofilmes
Malice	Acção/Plataformas	Sierra	Inforjogos
Mark of Kri	Acção	SCEE	Lusomundo
Metal Gear Solid 2: Substance	Acção	Konami	Ecofilmes
Primal	Acção/Aventura	SCEE	Lusomundo
RTX: Red Rock	Acção	Activision	Ecofilmes
Rygar	Acção/Aventura	Wanadoo	PlayGames
Starsky & Hutch	Acção	Empire	Inforjogos
Star Wars: Bounty Hunter	Acção	Activision	Ecofilmes
Star Wars: Episode 2 Clone Wars	Acção	Activision	Ecofilmes
Superman: Shadow of Apokolips	Acção	Infogrames	Infogrames
Sword of the Samurai	Acção	Ubi Soft	Ecofilmes
Tenchu 3: Wrath of Heaven	Acção	Activision	Ecofilmes
Tokyo Road Race	Acção	Midas	PlayGames
Tom Clancy's: Ghost Recon	Acção	Ubi Soft	Ecofilmes
Tom Clancy's: Splinter Cell	Acção	Ubi Soft	Ecofilmes
Tom & Jerry: War of The Whiskers	Acção	Ubi Soft	Ecofilmes
Virtua Cop I & II	Acção	Acclaim	Lusomundo
X-Men 2: Wolverine's Rage	Acção	Activision	Ecofilmes
Zone of Enders 2	Acção	Konami	Ecofilmes
Marvel Vs. Capcom	Beat'em Up	Capcom	Electronic Arts
War of The Monsters	Beat'em Up	SCEE	Lusomundo
X-Men Next Dimension	Beat'em Up	Activision	Ecofilmes
Alpine Racer	Condução	Namco	Lusomundo
Dakar 2	Condução	Acclaim	Lusomundo
Downforce	Condução	Virgin Interactive	Ecofilmes
Downtown Run	Condução	Ubi Soft	Ecofilmes
Drome Racers	Condução	Lego	Electronic Arts
F1 Career Challenge	Condução	EA	Electronic Arts
Grand Prix Challenge	Condução	Infogrames	Infogrames
Master Rallye	Condução	Wanadoo	PlayGames
Micromachines	Condução	Infogrames	Infogrames
Midnight Club 2	Condução	Take 2	Inforjogos
Racing Simulation 3	Condução	Ubi Soft	Ecofilmes
Rally Fusion: Race of The Champions	Condução	Activision	Ecofilmes
Smash Cars Racing	Condução	Metro 3D	Inforjogos
Speed Challenge: Jacques Villeneuve	Condução	Ubi Soft	Ecofilmes
Super Street Racing	Condução	THQ	Ecofilmes
The Getaway	Condução/Combate	SCEE	Lusomundo
Total Immersion Racing	Condução	Empire	Inforjogos
Worls Of Outlaws: Sprint Cars 2002	Condução	Infogrames	Infogrames
Wreckless	Condução	Activision	Ecofilmes
WRC2 Extreme	Condução	SCEE	Lusomundo
Black & Bruised	Desporto	Majesco	Inforjogos
Club Football	Desporto	Codemasters	Ecofilmes
Evolution Snowboarding	Desporto	Konami	Ecofilmes
Fishermans Challenge	Desporto	Konami	Ecofilmes
International Superstar Soccer 3	Desporto	Konami	Ecofilmes
LMA Manager 2003	Desporto	Codemasters	Ecofilmes
NBA2K3	Desporto	Sega	Infogrames
NBA Live 2003	Desporto	EA	Electronic Arts
NBA Street Vol. 2	Desporto	EA	Electronic Arts
NHL2K3	Desporto	Sega	Infogrames
NHL Hitz 2003	Desporto	Midway	Ecofilmes
Pride Fighting Championships	Desporto	THQ	Ecofilmes
Pro Evolution Soccer Platinum	Desporto	Konami	Ecofilmes
Roland Garros	Desporto	Wanadoo	PlayGames
Tiger Woods PGA Tour 2003	Desporto	EA	Electronic Arts
Tony Hawk's Pro Skater 4	Desporto	Activision	Ecofilmes
Virtua Tennis 2	Desporto	Sega	Lusomundo
World Championship Snooker 2003	Desporto	Codemasters	Ecofilmes
Zidane	Desporto	Cryo	PlayGames
Dynasty Warrior Tactics	Estratégia	THQ	Ecofilmes
Premier Manager	Estratégia/Desporto	ZOO	PlayGames
The Sims	Estratégia	E.A.	Electronic Arts
Mace Griffin: Bounty Hunter	FPS	EA	Electronic Arts
Red Faction 2	FPS	THQ	Ecofilmes
Castleween	Plataformas	Wanadoo	PlayGames
Dr. Muto	Plataformas	Midway	Ecofilmes
Sly Cooper and The Thievius Raccoonus	Plataformas	SCEE	Lusomundo
Ty The Tasmanian Tiger	Plataformas	EA	Electronic Arts
Activision Anthology	Puzzle	Activision	Ecofilmes
Frogger Beyond	Puzzles	Konami	Ecofilmes
Pacman World 2	Puzzle	Namco	Lusomundo
Space Channel 5: Part 2	Puzzle	SCEE	Lusomundo
Zapper	Puzzles	Infogrames	Infogrames
Battlebots	Simulação	THQ	Ecofilmes
Gunfighter: The Legend of Jesse James	Shooter Arcade	Ubi Soft	Ecofilmes

Xbox

JOGO	GÉNERO	EDITORA	DISTRIBUIDOR
Batman: Dark Tomorrow	Acção	Kemco	Ecofilmes
BloodRayne	Acção	Majesco	Inforjogos
Brute Force	Acção	Microsoft	Microsoft
Defender	Acção	Midway	Ecofilmes
Dragon's Lair 3D	Acção	Ubi Soft	Ecofilmes
Dynasty Warriors 3	Acção	THQ	Ecofilmes
Enter The Matrix	Acção	Infogrames	Infogrames
Indiana Jones & the Emperor's Tomb	Acção	Activision	Ecofilmes
James Bond: Nightfire	Acção	EA	Electronic Arts
Operation Flashpoint	Acção	Codemasters	Ecofilmes
Project Zero	Acção/Survival Horror	Tecmo	Microsoft
State of Emergency	Acção	Take 2	Inforjogos
Superman: The Man of Steel	Acção	Infogrames	Infogrames
Tom Clancy's: Ghost Recon	Acção	Ubi Soft	Ecofilmes
X-Men 2 : Wolverine's Rage	Acção	Activision	Ecofilmes
Yager	Acção	THQ	Ecofilmes
Barbarian	Beat'em up	Virgin Interactive	Ecofilmes
Marvel Vs. Capcom	Beat'em Up	Capcom	Electronic Arts
Tao Feng: Fist of The Lotus	Beat'em Up	Microsoft	Microsoft
ATV Quad Power Racing 2	Condução	Acclaim	Ecofilmes
Dakar 2	Condução	Acclaim	Ecofilmes
F1 Career Challenge	Condução	EA	Electronic Arts
Furious Karting	Condução	Infogrames	Infogrames
Lotus Challenge	Condução	Virgin Interactive	Ecofilmes
Micromachines	Condução	Infogrames	Infogrames
Mx Superfly	Condução	THQ	Ecofilmes
Speed Kings	Condução	Acclaim	Ecofilmes
Total Immersion Racing	Condução	Empire	Inforjogos
Club Football	Desporto	Codemasters	Ecofilmes
Dead or Alive Xtreme Beach Volleyball	Desporto	Tecmo	Microsoft
LMA Manager 2003	Desporto	Codemasters	Ecofilmes
NBA2K3	Desporto	Sega	Infogrames
NBA Live 2003	Desporto	EA	Electronic Arts
NBA Street Vol. 2	Desporto	EA	Electronic Arts
NHL2K3	Desporto	Sega	Infogrames
Tiger Woods PGA Tour 2003	Desporto	EA	Electronic Arts
Tony Hawk's Pro Skater 4	Desporto	Activision	Ecofilmes
Toxic Grind	Desporto	THQ	Ecofilmes
Transworld Snowboarding	Desporto	Infogrames	Infogrames
World Championship Snooker 2003	Desporto	Codemasters	Ecofilmes
The Sims	Estratégia	EA	Electronic Arts
Mace Griffin: Bounty Hunter	FPS	EA	Electronic Arts
Dr. Muto	Plataformas	Midway	Ecofilmes
Haven	Plataformas	Midway	Ecofilmes
Rayman 3: Hoodlum Havoc	Plataformas	Ubi Soft	Ecofilmes
Ty The Tasmanian Tiger	Plataformas	EA	Electronic Arts
Zapper	Puzzles	Infogrames	Infogrames
Blackstone: Magic & Steel	RPG	THQ	Ecofilmes
Metal Dungeon	RPG	THQ	Ecofilmes
House of The Dead 3	Shooter Arcade	Infogrames	Infogrames

PlayStation

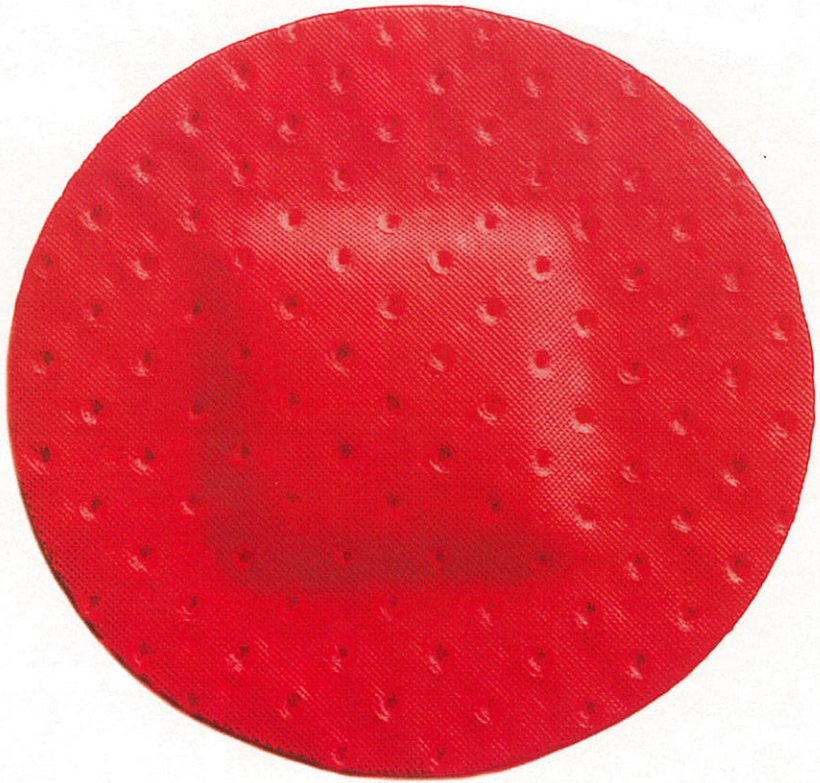
JOGO	GÉNERO	EDITORA	DISTRIBUIDOR
Atari Anniversary Edition	Acção	Infogrames	Infogrames
CT Special Forces	Acção	Virgin Interactive	Ecofilmes
Dinomaster	Acção	Virgin Interactive	Ecofilmes
Extreme Ghostbusters	Acção	Virgin Interactive	Ecofilmes
Grand Theft Auto (Collectors Edition)	Acção	Take 2	Inforjogos
One Piece Grand Battle!	Acção	Infogrames	Infogrames
All Star Racing	Arcade	Midas	PlayGames
Metal Slug X	Arcade	Virgin Interactive	Ecofilmes
Runabout 2.	Arcade	Midas	PlayGames
Stock Car Racer	Arcade	Midas	PlayGames
Strikers 1945 II	Arcade	Midas	PlayGames
Gundam Battle Assault 2	Beat'em Up	Infogrames	Infogrames
Kotobuki GP	Arcade	Midas	PlayGames
WRC Arcade	Arcade	SCEE	Lusomundo
Big Strike Bowling	Desporto	Take 2	Inforjogos
California Surfing	Desporto	Midas	PlayGames
Felix The Cat Tennis	Desporto	Virgin Interactive	Ecofilmes
NBA Live 2003	Desporto	EA	Electronic Arts
Pro Evolution Soccer 2	Desporto	Konami	Ecofilmes
Tony Hawk's Pro Skater 4	Desporto	Activision	Ecofilmes
Big Bear in The Blue House	Plataformas	Ubi Soft	Ecofilmes
Castlevania Chronicles	Plataformas	Konami	Ecofilmes
Pink Panther	Plataformas	Wanadoo	PlayGames
Cleopatra Fortune	Puzzles	Midas	PlayGames
Jigsaw Madness	Puzzle	Take 2	Inforjogos
Patrotic Pinball	Puzzle	Take 2	Inforjogos
Puzznic	Puzzle	Midas	PlayGames
Final Fantasy Anthology	RPG	Squaresoft	Infogrames
Sports Superbike 2	Simulação	Midas	PlayGames

Shinobi

"PlayStation." são marcas registadas de Sony Computer Entertainment Inc. "PS2" é uma marca registada de Sony Corporation. SEGA e SHINOBI são marcas registadas ou marcas comerciais de Sega Corporation. © OVERWORKS/SEGA, 2002. Editado por Sega Corporation. Desenvolvido por Overworks. Distribuído por Sony Computer Entertainment Europe. Todos os direitos reservados.

TBWA

SEGA



MADE IN JAPAN

www.elcombosecreto.com
www.shinobi-game.com

Shinobi. A saga continua.

Está de volta o ninja mais temido de todos os tempos. Regressaram as espadas, os shurikens, os movimentos sobrenaturais e a luta sem piedade. Directamente do Japão, chega Shinobi. Com gráficos incríveis ao mais puro estilo manga. Com uma acção estonteante. E com uma única ideia em mente: fazer frente a quem se colocar no seu caminho.

pt.playstation.com

PlayStation 2

O OUTRO LADO

TRADING CARDS

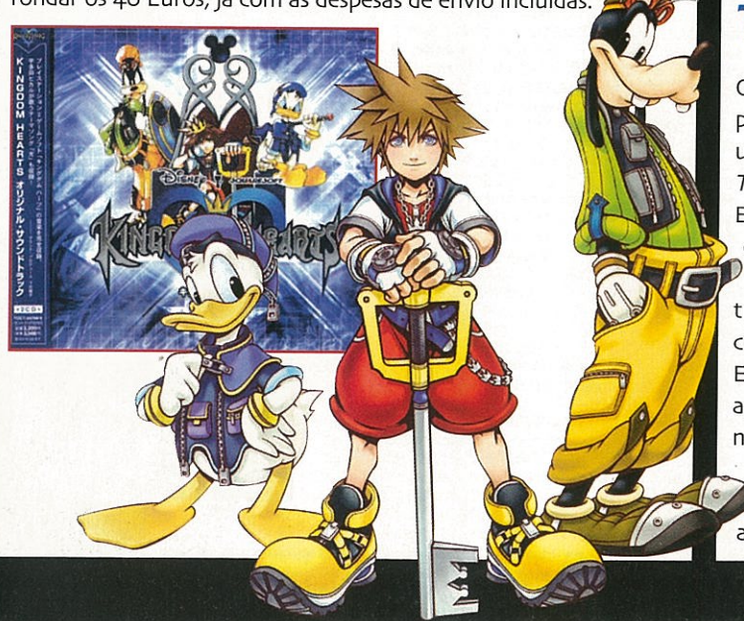
AS CARTAS DE HULK

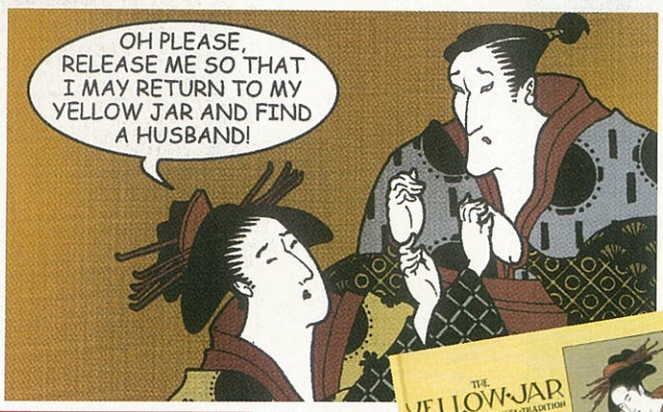
Esta nova colecção de *trading cards* da Upper Deck tenta explorar o fenómeno verde que vai acompanhar o lançamento do filme de Ang Lee, *The Hulk*.
Ao lado das cartas de Eric Bana e Jennifer Connely, os actores principais deste filme, vão também estar os mais conceituados artistas que ao longo de décadas ofereceram o seu traço às aventuras de Bruce Banner.
Caso estejam interessados, podem contar com 81 cartas com informação sobre os *comics* e o filme, 41 cartas com as capas mais carismáticas dos *comics* *The Incredible Hulk*, 10 ilustrações de John Romita Jr inspiradas nas sequências mais poderosas da película e 4 cartas autografadas por um dos criadores de Hulk (o famoso Jack Kirby).
Para acabar em beleza, têm ainda a possibilidade de participar num concurso onde será sorteado um The Incredible Hulk #1 datado de 1962 (um artigo de colecção com um valor comercial de 6000 Dólares).
Mais uma colecção a não perder!

BANDA SONORA

MÚSICA NO CORAÇÃO

Está já disponível nos sites de importação de material japonês relacionado com o mundo dos videojogos a banda sonora original de *Kingdom Hearts*.
O RPG da Square que reuniu as personagens da Disney e *Final Fantasy* ofereceu os muitos temas do jogo, que foram genialmente compilados em dois poderosos CDs, totalizando 76 potentes faixas musicais.
Um item de colecção que deverá deliciar qualquer fanático por *Role Play*. O preço do miminho deverá rondar os 40 Euros, já com as despesas de envio incluídas.





BANDA DESENHADA

THE YELLOW JAR

Os fanáticos pela cultura japonesa podem agora entrar em contacto com uma variante mais clássica das artes nipónicas, através do livro *The Yellow Jar*.
Esta edição da NBM lança para o mercado da BD um estreante nestas lides, Patrick Atangan. O jovem autor preparou uma colecção de *comics* inspirados nos contos tradicionais japoneses, através de um estilo clássico de pintura chamado Ukiyo-e.
Este primeiro livro, numa edição especial em capa dura, apresenta variações de dois contos tradicionais, formato que no futuro se deverá manter.
Quanto a projectos deste autor a médio prazo, estão já em perspectiva adaptações de contos de outras culturas, como a Chinesa e Filipina.

COMICS

Nova arte em Tomb Raider

Depois de alguns meses no mais puro estado de paralisia criativa, eis que os rapazes da Editora Top Cow tentam revolucionar as aventuras aos quadradinhos de Lara Croft. Aproveitando a edição especial calendarizada para o número 30 do *comic Tomb Raider*, alteraram o responsável pela arte, passando agora a ser Tony Daniel (autor conhecido pelos seus préstimos em *The Tenth*) a controlar todas as movimentações da nossa querida arqueóloga.

Mas as novidades não param por aqui, pois Mark Teixeira está a lançar mais uma fabulosa mini-série que responde pelo nome de *Tomb Raider: Scarface's Treasure*, com o estilo inconfundível desta referência da nona arte.

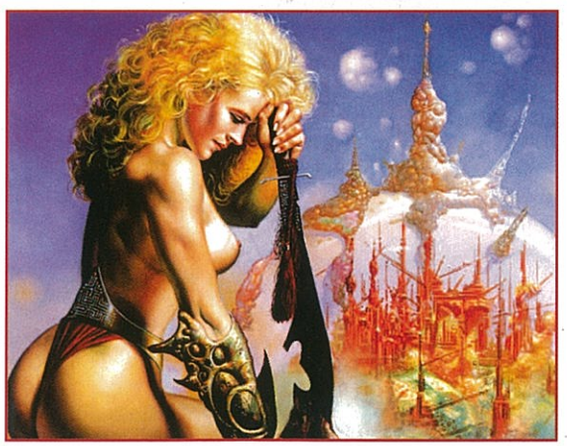
Estas duas edições podem ser encontrad[illegible]

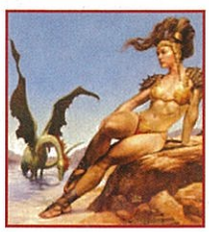
TRADING CARDS

Boris and Julie: Strokes of Genius

A Comic Images prepara-se para voltar à carga com mais uma colecção de *trading cards* dedicadas ao universo da *fantasy art* chamada *Boris and Julie: Strokes of Genius*. Desta vez todas as atenções estão viradas para a dupla Boris Vallejo e Julie Bell, conhecidos internacionalmente pela realização – entre muitos outros trabalhos – das capas da revista *Heavy Metal*.

Esta colecção de 72 mini-gravuras conta, como habitualmente, com as cartas autografadas de ambos os autores e também com uns hologramas simplesmente geniais. Para os fanáticos, fica desde já a informação que em cada caixa de cartas existe uma pequena litografia de edição limitada, assinada e numerada pelo próprio Boris Vallejo.





ACTION FIGURES

Novo Lord of Darkness

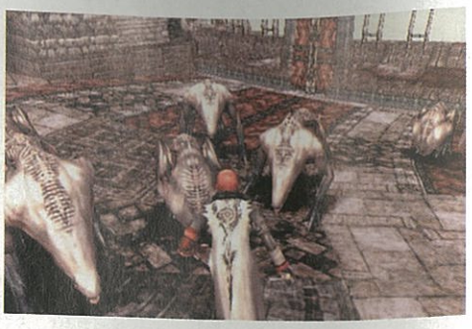
Vindo directamente da quinta série dos *Movie Maniacs*, lançada em meados de 2001, está um *update* da *action figure* conhecida por Lord of Darkness.

Esta personagem do filme *Legend* sofreu melhorias ao nível da pintura, ganhando ainda uma base para receber a grande besta.

O preço subiu ligeiramente, mas podem ficar descansados, pois as armas e os poderosos cornos do menino mantiveram toda a sua monumentalidade.

Mais uma figura com o selo de recomendado McFarlane Toys, que deverá rebentar nas lojas no decorrer deste mês.

POR: NUNO CATARINO

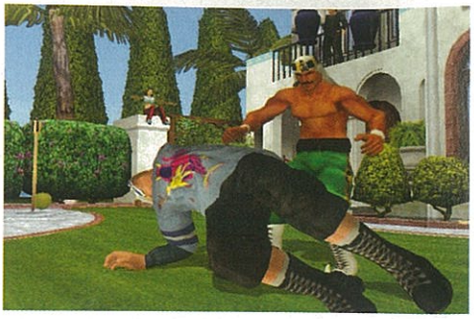


Chaos Legion

Os fãs de *Devil May Cry* que possam ter ficado algo desapontados com a sequela terão a oportunidade, este Outono e na PlayStation 2, de batalharem noutro jogo da Capcom com um protagonista cheio de estilo e muitos cenários sombrios de inspiração gótica.

Chaos Legion é um jogo de pura acção onde encarnamos Sieg Wahrheit, um espadachim experiente que persegue Victor Delacroix, um ex-amigo que se virou para as forças do mal. Apesar de Sieg não conseguir efectuar as mesmas acrobacias que Dante, ele não terá de confiar apenas na sua espada para defrontar as hordas de inimigos que surgem à sua frente, já que conta com a habilidade de invocar legiões de aliados que, apesar de tornarem os seus movimentos mais lentos, são uma ajuda preciosa. As legiões são controladas pela IA, mas é possível definir se atacam o inimigo ou se ficam a defender o protagonista. Existem no total sete legiões diferentes que vão adquirindo ao longo do jogo, e cujas habilidades podem ir melhorando através de um sistema de pontos de experiência.

Com um ambiente que já provou a sua popularidade em *Devil May Cry*, mais de treze níveis, uma jogabilidade de acção frenética e inovações suficientes para o distinguirem dos demais jogos do género, *Chaos Legion* poderá vir a tornar-se num título clássico.



Backyard Wrestling

A Eidos vai adaptar para as consolas PS2 e Xbox um dos maiores sucessos televisivos do ano passado. *Backyard Wrestling* (BYW) é uma versão *hardcore* dos combates teatrais do Wrestling tradicional, onde tudo é possível e o sangue jorra por todos os lados.

Na vida real BYW tem 50 ligas espalhadas por todo o continente americano, que transformam o conceito da luta livre num puro fenómeno da cultura pop, com uma violência e crueldade únicas no entertenimento televisivo (por cabo).

Para quem não conhece, estamos a falar de um conjunto de tipos dispostos a tudo, num ringue montado à pressa nas traseiras de um qualquer bairro dos Estados Unidos. Os heróis podem ser mais ou menos profissionais, mas o resultado final é sempre o mesmo... Sangue!!!

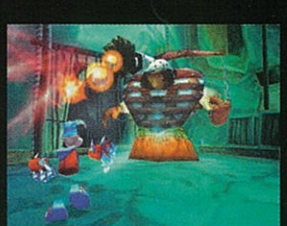
A data de lançamento destes títulos está calendarizada para este Verão e deverá deixar a consola da Nintendo fora deste turbilhão de pura violência visual.

Ubi Soft
ENTERTAINMENT

www.raymanzone.com

RAYMAN 3

RAYMAN ESTÁ DE VOLTA COM NOVAS ARMAS,
NOVOS PODERES, NOVOS INIMIGOS.



PC CD-ROM

NINTENDO GAMECUBE

GAME BOY ADVANCE

PlayStation 2

XBOX

Distribuído por:

Rayman® 3 Hoodlum Havoc © 2003 Ubi Soft Entertainment. The logo and the character of Rayman are trademarks of Ubi Soft Entertainment. All rights reserved. All trademarks are owned by the respective rights holders. / Ubi Soft Entertainment makes no claim to any such trademarks. / TM, ® AND THE NINTENDO GAMECUBE LOGO ARE TRADEMARKS OF NINTENDO. © 2002 NINTENDO. Nintendo ®, Game Boy TM, Game Boy Advance TM and ... are trademarks of Nintendo CO., LTD. / Microsoft, Xbox and the Xbox logo(s)are registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the U.S and/or other countries and are used under license from Microsoft. / ... and Playstation ®2 are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.

data Maio | **género** Acção | **editora** infogrames | **site** www.infogrames.com

Enter the Matrix

A ilusão da realidade

A MConsolas, através de alguns dos seus melhores piratas informáticos, conseguiu entrar na matriz de uma versão em desenvolvimento de *Enter the Matrix*, e assim explorar os meandros desta realidade digital, com o intuito de vos trazer as primeiras impressões sobre um dos jogos mais aguardados do momento.

Já passaram alguns meses desde que a MConsolas viajou até Los Angeles para ver as primeiras imagens de *Enter the Matrix* e trocar dois dedos de conversa com o líder do projecto, o senhor Dave Perry. Na altura ficou bem claro que as expectativas em relação ao jogo eram muito elevadas, não só pela estreita colaboração entre o elenco do filme e a equipa de programação, como pela cautelosa supervisão dos irmãos Wachowski.

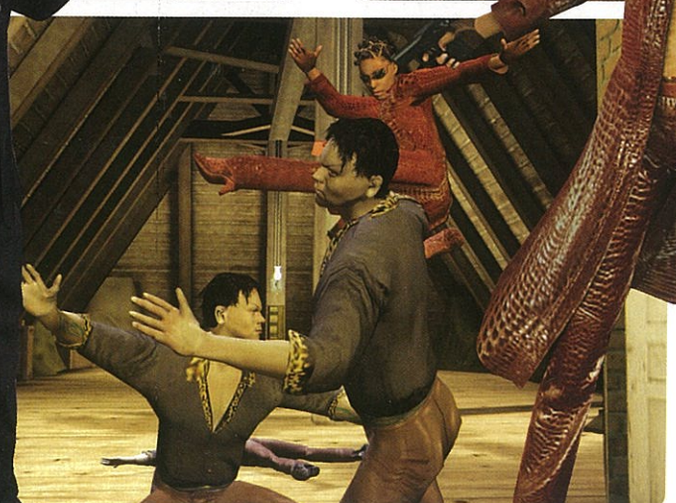
Agora, altura em que finalmente tivemos oportunidade de testar uma versão *preview* deste título, apercebemo-nos que ainda falta algum trabalho para que este atinja a qualidade desejada. No entanto, parece estar no bom caminho.

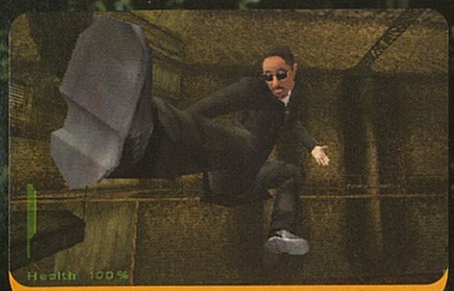
A jogabilidade ainda precisa de ser refinada

Enter the Matrix faz parte de um conjunto de edições relacionadas com o universo *Matrix*, das quais fazem parte a trilogia cinematográfica *The Matrix, Matrix Reloaded, Matrix Revolutions* e a série de animação *Animatrix*. A intenção dos irmãos Wachowski, para além do óbvio interesse comercial, é ligar cada uma destas edições de maneira a trazerem-nos uma visão mais abrangente do mundo por eles idealizado.

O jogo reflecte isso de uma maneira bem conseguida, pois em vez de nos colocar na pele de um dos heróis principais do primeiro filme, caso de Morpheus, Neo ou Trinity, dá-nos a possibilidade de encarnar duas das personagens secundárias de *Reloaded*. Este factor implica que os jogadores participem em acontecimentos importantes ao longo do jogo, e que no filme nem sempre se chegam a ver, mas que são mencionados e funcionam como catalisadores para o desenrolar da acção. Ora, o mesmo será dizer que quem jogar *Enter the Matrix* vai compreender muito melhor a história de *Matrix Reloaded*, do que alguém que apenas veja o filme no cinema. Para que este esquema funcionasse de forma credível, o argumento do jogo foi escrito pela Shiny e pelos irmãos Wachowski, assim os fãs da saga não se irão sentir defraudados quando juntarem as peças do puzzle, ou seja, quando relacionarem o argumento do filme com o de *Enter the Matrix*.

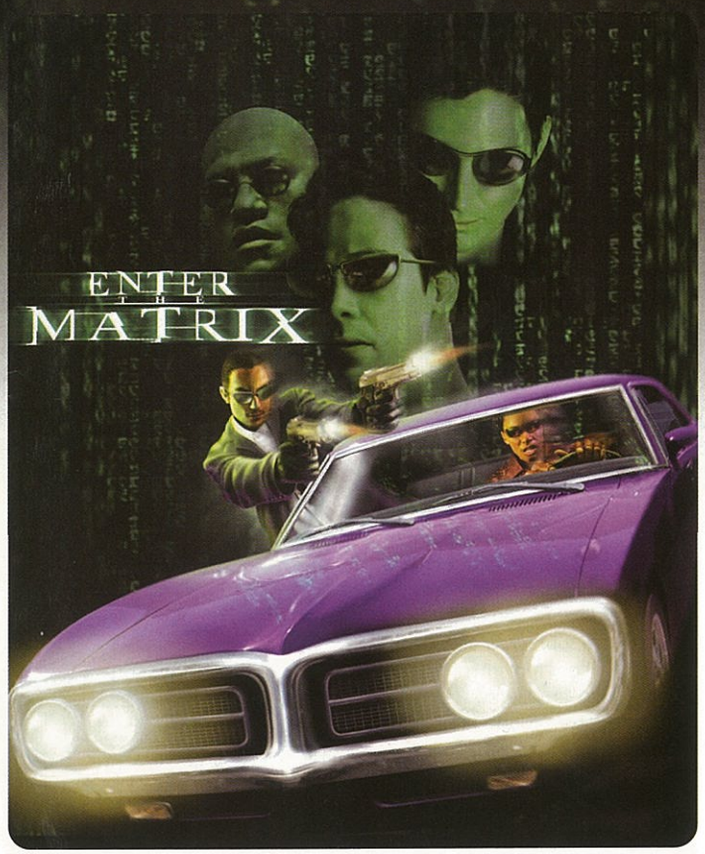
Aqui na redacção já explorámos grande parte




Um 48 biqueira larga

Olha-me este armado em bom

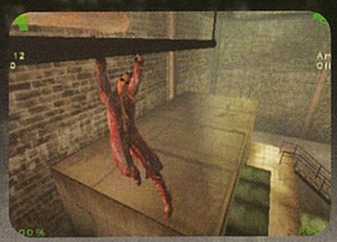
A verdadeira filha de Bruce Lee



deste título, contudo, para evitar estragar a surpresa a todos os que aguardam impacientemente pela estreia de *Matrix Reloaded*, não iremos revelar determinados aspectos relacionados com as personagens e com a história, mas sim concentrarmo-nos na sua jogabilidade e nos pormenores de ordem técnica.

O *bullet time* é acompanhado pelos efeitos sonoros do filme

O jogo conta com três secções bastante diferentes e que englobam géneros tão díspares como acção, *Beat'em Up*, condução e pilotagem de hovercrafts. A secção de acção comporta um misto de aventura com *Beat'em Up* e conta com uma presença privilegiada ao longo do jogo, ocupando cerca de setenta por cento da sua totalidade. Os restantes trinta por cento dividem-se pelos níveis de condução e pilotagem de hovercrafts, níveis esses que reflectem algumas das cenas mais intensas de *Matrix Reloaded*.



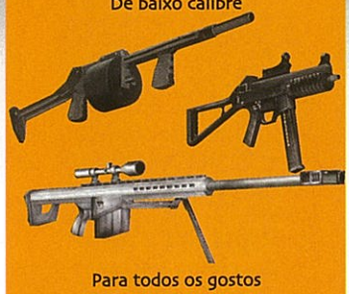
No início do jogo podemos optar por uma de duas personagens jogáveis que, apesar de serem muito semelhantes em termos de habilidades, contam com rotas alternativas em alguns dos níveis, aumentando desta forma a longevidade da aventura. Niobe, uma das personagens jogáveis, é a responsável pela condução de todo o tipo de veículos, e revela-se uma excelente lutadora. Por outro lado, Ghost é um assassino com uma atitude muito Zen, o que o torna num adversário de respeito, pois os seus níveis de concentração são muito altos.

Após termos escolhido a personagem que desejamos, somos levados ao primeiro nível onde as componentes de acção e *Beat'em Up* tomam conta dos acontecimentos. Esta é também a melhor altura para nos familiarizarmos com os controlos e as devidas capacidades de Niobe e Ghost.

Enter the Matrix é jogado na terceira pessoa, estando a câmara rigidamente colada às costas da nossa personagem. O analógico esquerdo serve para movimentar a personagem e respectiva câmara, um sistema que pode ser estranho a

Armas aos molhos

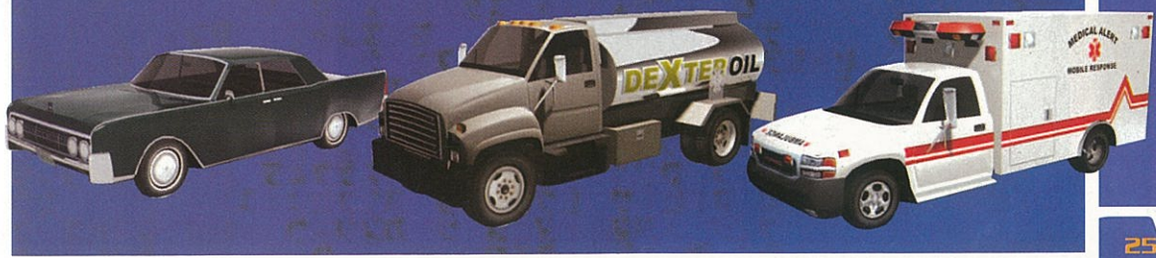
De baixo calibre

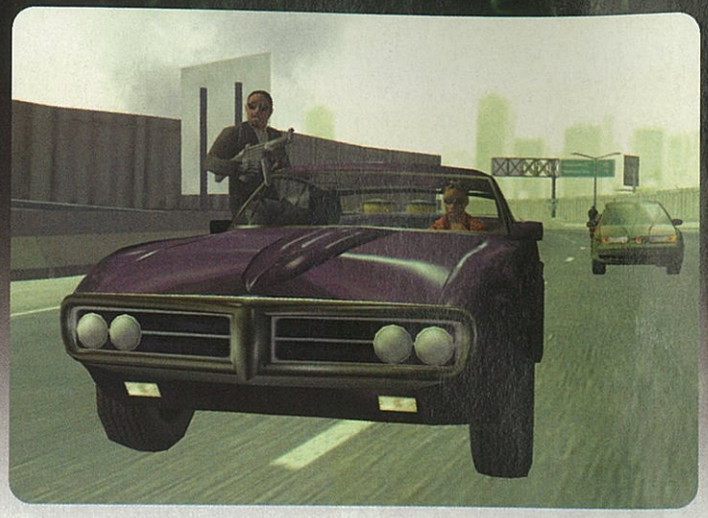

Para todos os gostos

Os topos de gama

A Condução

O nível da condução ainda apresenta um grafismo muito fraco, e a física de jogo precisa de ser refinada para atingir uma qualidade aceitável. Mesmo assim, este nível tem algumas ideias interessantes, sobretudo por nos dar a possibilidade de conduzir e disparar ao mesmo tempo contra os inimigos que nos perseguem. A jogabilidade ainda não é muito viciante nesta secção, mas com algum trabalho esse problema pode vir a ser ultrapassado.





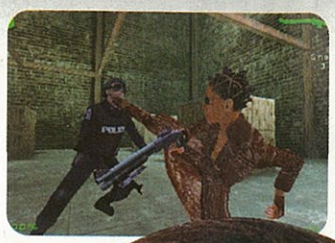
princípio, mas que com o uso dos botões L2 e R2 para fazer *strafe*, até acaba por funcionar convenientemente. De qualquer maneira, tinha sido preferível deixar o controlo da câmara a cargo do R3, mas a Shiny achou melhor atribuir a visão na primeira pessoa a esse analógico, uma opção não muito feliz, pois em momentos de tensão só serve para confundir o jogador. Como se não bastasse, a velocidade de rotação das personagens é muito rápida, um factor que, aliado à rotação da câmara, deixa qualquer um sem rumo a meio de um combate.

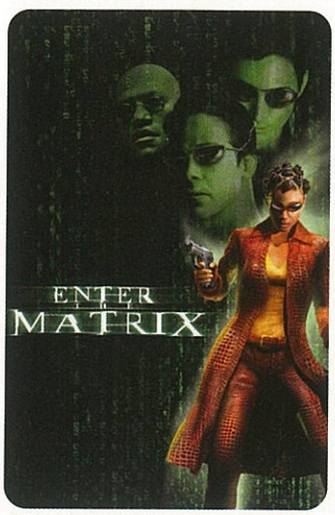
Mas nem tudo é mau, pois tanto Niobe como Ghost contam com uma panóplia de movimentos extremamente abrangente, resultado de cerca de 14.000 animações provenientes da técnica de *motion capture*. Visualmente as lutas são espectaculares, sendo acompanhadas por uma fluidez aceitável, muito por culpa dos 60 *frames* por segundo a que o jogo corre na maior parte do tempo. No entanto, e como já vem sendo habitual na PlayStation 2, existem situações onde essa velocidade baixa drasticamente, dando origem a *slowdowns*, um problema que talvez se deva mais às capacidades da consola do que propriamente ao jogo em si.

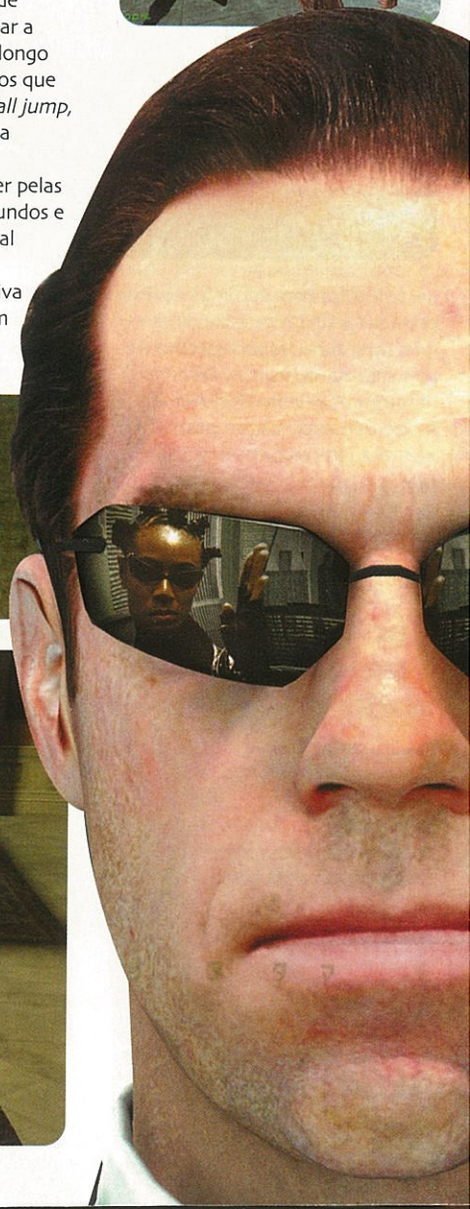
As vozes das personagens são de *Matrix Reloaded*

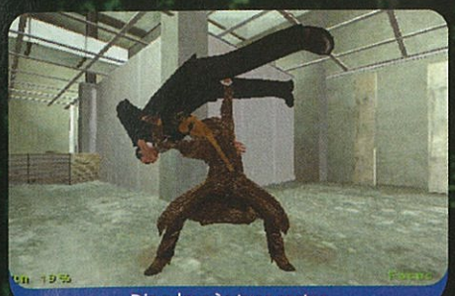
Os combates corpo a corpo estão excelentes, bastando pressionar os botões de chuto e murro de forma aleatória para aceder a *combos* impressionantes. Mas, para os veteranos do género *Beat'em Up*, este factor pode ser negativo, pois a personalização do seu estilo de luta torna-se quase impossível, dado que basta carregar desenfreadamente nas teclas de ataque para se conseguir derrubar um inimigo. Mesmo assim, não deixa de ser interessante observar a beleza com que Niobe e Ghost lidam com situações de desvantagem numérica.

Para além das capacidades de luta das nossas personagens, que provavelmente envergonhariam o mítico Bruce Lee, também temos à nossa disposição uma série de manobras que nos irão ajudar a progredir e a sobreviver ao longo do jogo. Um dos movimentos que dá mais gozo é o clássico *wall jump*, onde podemos ir contra uma parede e dar um mortal espectacular, ou então correr pelas paredes durante breves segundos e rodopiar em grande estilo, tal como na cena do primeiro *Matrix* em que Neo se esquiva a uma série de balas com um movimento semelhante.

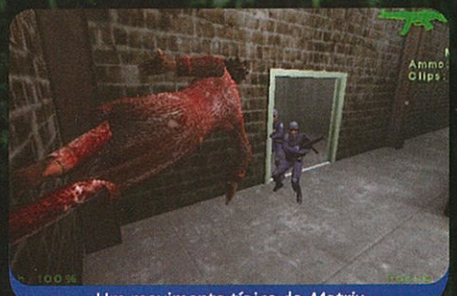






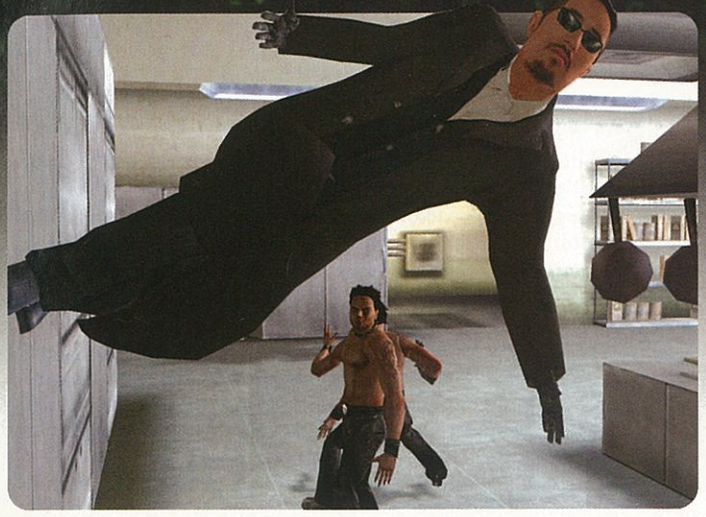


Diz adeus às tuas costas

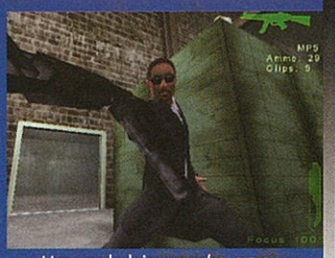


Um movimento típico de *Matrix*

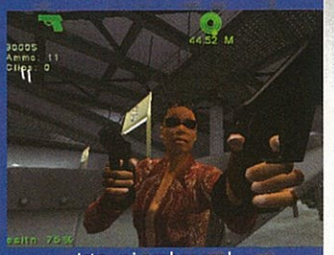
Uma das sequências de perseguição



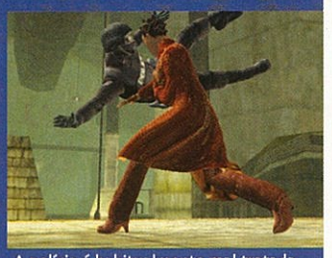
Grandes planos



Um verdadeiro *macho man*



Isto vai acabar mal



A polícia é habitualmente mal tratada

Em situações de combate com armas de fogo podemos recorrer à protecção das paredes, para prepararmos ataques surpresa. Isto é, em determinadas situações podemos aguardar que os inimigos se aproximem de nós para depois surgirmos de repente com um salto espectacular e arrumarmos com eles num ápice. Muitos destes movimentos precisam de ser efectuados com o recurso ao famoso *bullet time*, em que a acção abranda por breves instantes. Este *bullet time* é acedido através de uma barra que nos mostra os nossos níveis de concentração. Sempre que esses níveis desaparecem por completo, basta escondermo-nos dos inimigos para os recuperar, um sistema simples e muito eficaz.

De uma forma geral, a jogabilidade está já bem conseguida, apesar de ainda existirem alguns *bugs* que precisam de ser eliminados para que o jogo atinja os níveis de qualidade desejados. Um desses *bugs* está relacionado com a detecção de colisão, pois muitas vezes atravessamos objectos ou paredes, algo que não devia acontecer, mas esperemos que a versão final não se faça acompanhar desses problemas.

As animações das personagens estão excelentes

Em termos visuais ficámos com a sensação de que as texturas podiam ser melhoradas, pois existem cenários que parecem ter sido retirados de um jogo para PSone. Em contrapartida, existem secções de jogo onde o grafismo é excelente, dando a sensação que a Shiny perdeu muito tempo com determinadas secções e depois quis terminar as outras à pressa. Mais uma vez, também este factor pode vir a ser eliminado até à data de lançamento do jogo, pelo que não nos podemos adiantar muito nesse aspecto.

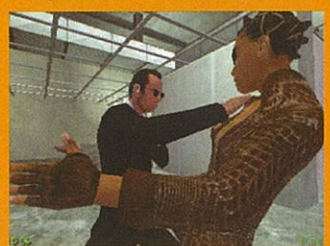
Ao nível do plano sonoro pouco falta para estar perfeito. Os efeitos especiais, as vozes e as músicas do jogo foram retirados do filme, o que por si só assegura um trabalho de qualidade. No entanto, existem alturas em que o som tem algumas falhas, mas isso deve-se à versão que testámos e não traduz por isso o resultado final.

Resumindo, *Enter the Matrix* tem potencial para ser um dos grandes jogos de 2003, mas só se a Shiny conseguir refinar alguns defeitos que ainda o acompanham, não só na mecânica de jogo, como no grafismo. Caso isso aconteça, pode ser que esta licença cinematográfica alcance o sucesso que tanto ambiciona, caso contrário será apenas mais um jogo sem grande personalidade que se faz valer de um bom nome publicitário.

Paulo Santos

Pilotar um hovercraft

Nesta secção pilotamos um hovercraft, igual ao de Morpheus do primeiro filme. É também aqui que exploramos grande parte dos túneis "tecno-góticos" que compõem este mundo governado pela inteligência artificial. Tal como no nível de condução, também aqui a jogabilidade se revelou algo desinteressante, pois basta desviarmo-nos dos obstáculos para conseguir terminar o nível com sucesso. Mas, em contrapartida, somos brindados com a oportunidade de pilotar uma destas máquinas até Zion, enquanto tentamos escapar das implacáveis sentinelas.



As novas apostas

A Acclaim apresentou, a um pequeno lote de jornalistas europeus, quais serão as suas próximas grandes apostas. Como não podia deixar de ser, trazemo-vos as novidades

Nos passados dias 2, 3 e 4 de Abril, a MConsolas viajou até Inglaterra, mais precisamente Cheltenham, para assistir à apresentação das quatro novas apostas da Acclaim. Claro que, e como sempre, foi preciso que pelo meio sofresse alguns atrasos e até algumas confusões nos aeroportos, mas nada de fora do normal.

É então que depois de mais duas horas de viagem em autocarro chego finalmente a Cheltenham, uma pequena e simpática cidade, colocada a Oeste da capital britânica, e começo a preparar-me psicologicamente, juntamente com alguns dos responsáveis da Acclaim e outros tantos copos, num pub próximo do hotel.

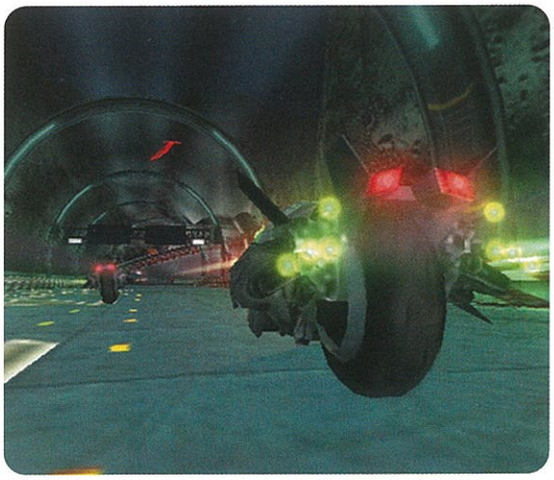
Na manhã seguinte começámos por ver, já na sala de apresentações da editora, *XGRA*, o próximo título da conhecida saga da Acclaim que promete desta vez proporcionar sensações de velocidade ainda mais estonteantes e acção de nos deixar agarrados ao comando (liderado por Crhis Whiteside, ex-Codemasters). Seguiram-se *Summer Heat Beach Volleyball*, um simulador arcada de voleibol de praia muito ao estilo de *Virtua Tennis* (palavras do próprio Matt Thomas, o programador chefe do jogo) e *Alias*, a licença da série televisiva – muito popular nos EUA, mas nem por isso cá em Portugal - que pretende apresentar algumas novidades e rivalizar com gigantes como *Splinter Cell* (segundo palavras do director de criatividade, Nick Harper). E, por fim, *Gladiator Sword of Vengeance*, anteriormente denominado por *I Gladiator*, que, apesar do que pode levar a crer, não tem nada a ver com o filme, a não ser a muita acção e sangue (muito sangue) que insiste em marcar a sua aparência nas muitas lutas travadas pelo nosso herói. Steve Perry, elemento chave da equipa responsável pelo jogo, já anda na indústria há quase vinte anos e afirmou que este é o projecto que mais o empolgou até hoje, mesmo não esquecido que contribuiu para a produção de *Grand Prix 2*.

Mas passemos à acção propriamente dita e vejamos como os jogos se comportaram em terras de Sua Majestade.

Rogério Jardim em Cheltenham, Inglaterra

género Corridas | **plataforma** PS2/GC/Xbox | **data de saída** Verão

XGRA



Estamos no ano de 2085. 60 anos depois do desastre de Nurburgring (um carro de F1 despistou-se, incendiou-se e matou algumas centenas de espectadores) nasce a XGRA, Extreme Gravity Racing Championship.

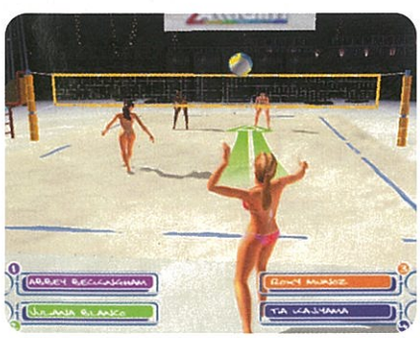
Caso não conheçam esta série, basicamente trata-se de um jogo muito ao estilo de *Wipeout* onde, sobre duas rodas, as velocidades estonteantes e as armas poderosas reinam por entre as pistas futuristas, graficamente apelativas e ainda assim, proporcionando uma boa fluidez de jogo.

Neste novo título, a atenção da Acclaim foi para a disputa existente entre os concorrentes em pista – por vezes faz mesmo parte dos nossos objectivos pôr alguém fora da corrida – e para o novo sistema de armas, que para além de nos dar uma ajudinha, ou não, na luta por um lugar cimeiro, possibilita-nos destruir partes do cenário, criando obstáculos para os nossos adversários.

Outra novidade a ter em conta diz respeito aos efeitos atmosféricos. Isto significa que passará a ser possível correr à chuva e à noite, só não sabemos ainda se, no caso da chuva, existirá pneus especiais ou se pura e simplesmente a jogabilidade continuará na mesma. Esperemos que não. Por falar em jogabilidade, e para finalizar, notou-se ainda algum trabalho por fazer, até porque a nossa "motinha" não teve sempre um comportamento constante em pista.

género Arcada | **plataforma** PS2 | **data de saída** Agosto

Summer Heat Beach Volleyball



Com lançamento previsto para o Verão, este exclusivo PS2 está no bom caminho para se tornar no *Virtua Tennis* do voleibol de praia. As semelhanças com o jogo da Sega são muitas e intencionais, transparecendo de imediato a sensação arcada que tanto contribuiu para o sucesso de *Virtua Tennis*.

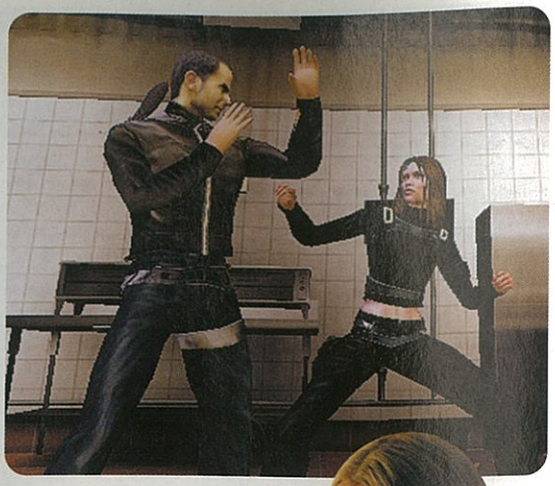
Graficamente o jogo está bom, apresentando personagens com movimentos precisos e fluidos, possíveis devidos às várias centenas de capturas de movimentos feitas a jogadores profissionais, e um grande nível de detalhe, notório particularmente nas jogadoras que, como sempre, merecem muita atenção por parte de quem as desenha.

Em jogo, pudemos constatar que o sistema de controlo é simples e intuitivo, e que a forma como a bola reage às nossas acções faz-nos lembrar, mais uma vez, o simulador de ténis da companhia nipónica.

Por enquanto, o único problema vai para o serviço, que limitanado-se ao pressionar de um botão de acção e de outro de direcção, prova recorrer a demasiado poucas variáveis para tornar as coisas mais interessante. Felizmente, os programadores prometeram fazer algumas alterações e aperfeiçoar o sistema.

género Acção Aventura | **plataforma** PS2/Xbox/PC | **data de saída** Outono 2003

Alias



Dotada de um sucesso respeitável em terras do "general" Bush, *Alias* é uma série televisiva onde o centro das atenções vai para uma atraente (surpresa das surpresas) agente da CIA, Sydney Bristow. Por isto mesmo, a editora britânica decidiu apostar na licença e criar um jogo recheado de acção e aventura na terceira pessoa, apostando fortemente num enredo profundo e envolvente, com muitas situações de tensão.

Os elementos chave desta nova experiência resumem-se primeiro à licença, como é óbvio, e depois ao elemento furtivo com que seremos brindados, devidamente complementado com *gadgets* nossos conhecidos, já para não referir o sistema de luta onde a Acclaim tenciona inserir algumas novidades.

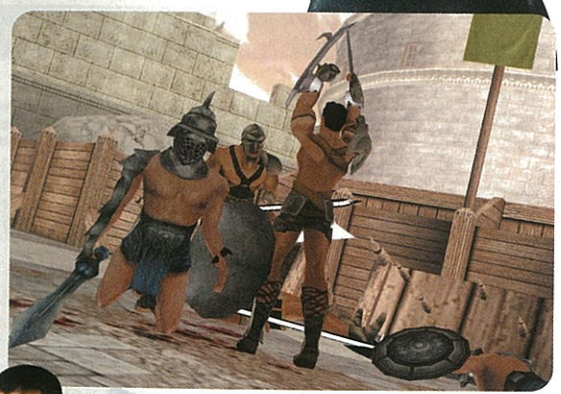
Para já, a editora garante que, apesar do que o factor licença poderá significar, pretende ir mais além, provocar uma experiência de jogo envolvente e agarrar o jogador à acção. A fasquia está alta, sendo que a ideia será a de combater títulos como *Splinter Cell* e *Metal Gear*.

Para já, o facto de a personagem principal ser uma atraente heroína já é uma vantagem, mas quanto ao resto, parece-nos um pouco cedo para julgar. Especialmente quando, por

um lado, nos deliciamos com o alto nível de pormenor aplicado aos cenário e, por outro, desconfiamos da fluidez de jogo que a PS2 possa vir a apresentar em situações mais "povoadas", já para não falar no factor áudio que terá obrigatoriamente de merecer mais alguma atenção.

género Acção | **plataforma** PS2/Xbox/PC | **data de saída** Novembro

Gladiator
Sword of vengeance



Na pele de um gladiador escravo, temos como objectivo restabelecer a ordem no Império Romano. Era preciso que alguém fizesse alguma coisa e fomos nós os escolhidos.

Muito resumidamente, e separando um pouco as águas, estamos a falar de um jogo composto essencialmente por 70% de acção e 30% de aventura, se bem que na prática acaba por ser 85% de acção e os restantes de aventura.

E é mesmo na acção que nos vamos focar. O ponto mais alto vai inevitavelmente para o combate, que ao estar recheado de *combos*, dá ao jogo um nível de violência bem característico da Roma Antiga e dos famosos Coliseus. Durante o combate, o jogador poderá contar com um sistema *multi-oponent* que lhe permite seleccionar que adversário atacar numa dada altura, até porque os inimigos serão muitos e dividir-se-ão por 20 classes diferentes.

A determinados inimigos, poderemos mesmo aplicar movimentos especiais, um estilo de Fatality bem mais simples.

Já no que ao nível gráfico diz respeito, ficámos agradados com o que vimos, sendo que o nível de pormenor poderá resultar num abrandamento de fluidez na acção, especialmente no que toca à versão para a 128bits da Sony.

Para já, deliciem-se com as imagens e tenham paciência, porque o jogo só chega mesmo lá mais para o final do ano.

A segunda melhor coisa para se fazer no escuro.

Tamanho de bolso

Bateria recarregável

Écran iluminado

http://sp.nintendo-europe.com

TM and ® are trademarks of Nintendo.© 2003 Nintendo

Nintendo®
GAMING 24:7™

GAME BOY ADVANCE SP™

Broken Sword: The Sleeping Dragon

Redefinir um género

O homem responsável por grandes clássicos como *Beneath a Steal Sky* ou *Lure of the Temptress* vai regressar ao activo com o terceiro episódio do seu grande sucesso *Broken Sword*. Para desvendar todos os mistérios sobre *The Sleeping Dragon* fomos a Bracknell (Inglaterra) para falar com Charles Cecil, o grande mentor da poderosa *software house* por todos conhecida como Revolution.

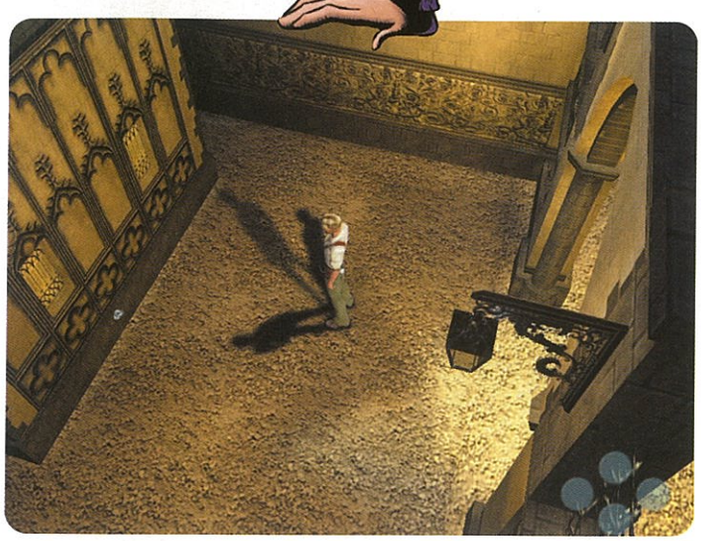
Consolas – A maioria das mais clássicas séries de aventura não sobreviveram à chegada do 3D. É assim tão difícil adaptar este género de jogos às potencialidades das novas máquinas?

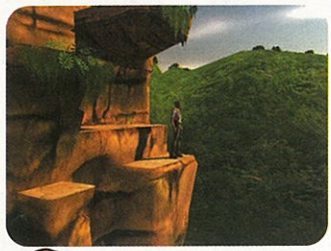
Charles Cecil – *Quando olhamos para o desenvolvimento da série, verificamos que não podíamos dirigir este terceiro capítulo noutra direcção que não fosse o 3D. A nível cinemático, e espero que isto possa ser interpretado por todos, é possível realizar muito mais quando comparando com os antigos motores de jogo. As animações podem ficar muito mais belas, os ângulos de câmara podem acompanhar a acção de uma forma muito mais dinâmica, e esta era a altura ideal para dar esse passo.*

Quando olhamos para outros títulos do género, facilmente chegamos à conclusão que a utilização do 3D não resultou na perfeição – talvez a série Shenmue *seja uma das poucas excepções. A razão para tal passa um pouco pelo drama das equipas que desenvolvem aventuras actualmente e da típica pergunta: Mas o que vamos fazer agora com o* point'n'click *na presença do 3D?!?*

Penso que nós conseguimos superar essa situação, olhando para tudo o que tinha sido feito até então dentro do universo Broken Sword *e conseguindo adaptar sequências habituais do género a um ambiente que a nível de potencial consegue sempre ultrapassar todas as expectativas.*

Com isto queremos dizer que toda a história deixa de ser linear, bastando ver que a interface do jogo nos possibilita optar por várias reacções para a mesma situação de jogo. Com isto evitámos que o jogador apenas se preocupe com o que terá de clicar a seguir para continuar a sua aventura, característica que torna a jogabilidade em algo de mais cerebral.





MC – A evolução da interface rompe então com a totalidade dos padrões habituais na série *Broken Sword*?

CC – *Não na sua totalidade. Vamos continuar a ter uma espécie de mapa de ícones, onde cada símbolo está relacionado com uma tarefa a cumprir. Mas a jogabilidade tentou entrar por outros campos, o que altera toda a experiência de jogo.*

Como temos tanto para oferecer, no que diz respeito à exploração dos cenários e à interacção entre personagens, quisemos desacelerar o ritmo de jogo, sendo os puzzles bons exemplos do que falo, pois normalmente é necessário investigar tudo o que nos rodeia antes de passarmos à sua resolução. A faceta investigadora da jogabilidade foi muito aprofundada, mas sem nunca deixarmos de ter todos os elementos chave dos point'n'click.

MC – Mas apesar do que referiu, foi visível na apresentação do jogo que alguns dos puzzles passam por momentos *stressantes* de acção pura, onde o tempo é bastante limitado para resolver os problemas.

CC – *A evolução da mecânica e a criação de sequências não lineares tentam oferecer múltiplas experiências. Não quisemos apenas utilizar os momentos de acção típicos de* Shenmue, *mas tentar que uma aventura fosse capaz de oferecer a possibilidade de utilizar vários métodos para lidar com um problema, e nunca seguir uma sequência rígida de teclas a clicar para ludibriar adversários.*

Nós tentámos que a mesma interface absorvesse várias tipos de jogabilidade, algo que todos os jogadores adoram. Desde o momento em que a interface se torna intuitiva, então vão saber de imediato o que fazer para ultrapassar a situação.

MC – A interacção entre George e Niko vai voltar a ser uma realidade?

CC – *Vamos poder controlar as duas personagens sempre que elas se juntem para a resolução de alguns problemas, e também individualmente em algumas partes da aventura, mas George será sempre a figura principal desta história.*

MC – Que alterações sofreram as personagens?

CC – *Os nossos heróis sofreram ligeiras alterações, mas não estão necessariamente mais velhos. Penso que adoptaram um estilo mais* cool *do que tinham anteriormente, largando aquele visual típico dos anos oitenta, principalmente o George.*

Relativamente à Niko, penso que acentuámos o seu lado mais sexy, foi também ao cabeleireiro, mais sem que perdesse as suas madeixas estilosas.

MC - O visual do jogo tem algumas tendências cartoon. Porque não enveredaram por um motor de jogo em *cel shading*?

CC – *Essa foi uma das hipóteses para* The Sleeping Dragon *e realmente foi testada. Mas o resultado acabou por ficar aquém das expectativas, pois o visual era demasiado infantil. Por isso evitámos a todo o custo essa perspectiva, mas sem abandonar a faceta cartoon de que tanto gostamos.*

MC – Pode-nos falar um pouco dos acontecimentos que vão ser descritos em *The Sleeping Dragon*?

CC – *A acção baseia-se em todas as lendas descritas nos dois primeiros títulos da série, culminado com uma catástrofe global que tem de ser impedida a todo o custo.*

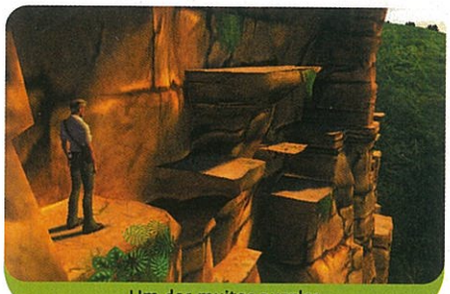
Para tal, vamos viajar um pouco por todo o mundo. De Praga às florestas do Congo, passando por Paris e muitas mais localizações. O objectivo final é descobrir os segredos do Spleeping Dragon, e mais não digo.

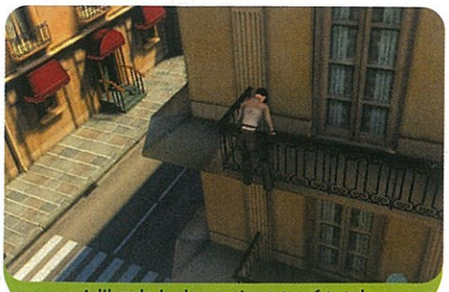
MC – Existem diferenças entre as versões PS2 e Xbox?

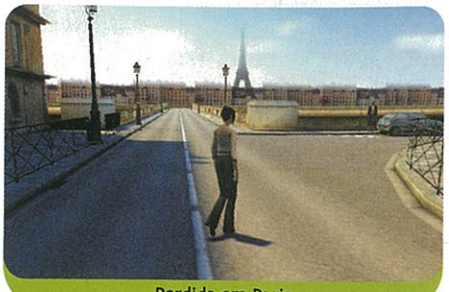
CC – *Apenas nos gráficos. A nível processual as versões PC e PS2 foram desenvolvidas em simultâneo, enquanto que a versão Xbox foi criada a partir do código de PC.*

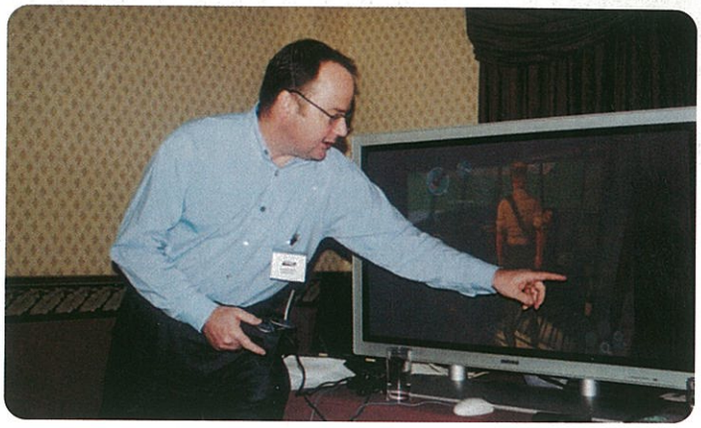
MC – Podemos contar com uma longevidade elevada para este terceiro capítulo de *Broken Sword*?

CC – *A nível de horas de jogo até terminarem a aventura, podem contar com o mesmo dos títulos anteriores.*


Um dos muitos puzzles


A liberdade de movimentos é total


Perdida em Paris



MC – Quem nunca jogou os anteriores jogos da série vai sentir dificuldades em entrar nesta aventura?

CC – *Estamos a falar de um* stand-alone *que faz parte de uma trilogia. Esta é a terceira parte da história e quem nunca jogou aos dois anteriores vai realmente perder algumas das referências que vão nortear a acção. Quem acabou os dois primeiros* Broken Sword *vai reconhecer personagens e encontrar elos de ligação entre as histórias, mas isso são pequenos bónus que podem passar despercebidos a todos os outros jogadores. É como um filme do* Star Wars... *Quem viu toda a série consegue ter uma maior noção da sequência de eventos descrita, mas quem vê um episódio pela primeira vez consegue usufruir tanto do filme como um fã.*

MC – Este jogo é dirigido para uma audiência mais vasta que os *Broken Sword* anteriores, ou estamos a falar de um título exclusivo para *hardcore gamers?*

CC – *Eu não conheço a sua mãe (risos), mas penso que dificilmente se iria divertir com um jogo de acção tipo* As Duas Torres. *Pelo contrário, o apelo criado em* Broken Sword *é muito diferente e consegue agradar a um público muito mais vasto que outros géneros, porque passa muito pela sociabilização criada pela mecânica. Costumamos entre nós dizer que* Broken Sword *é um jogo* multiplayer *e é verdade, pois toda a família se pode juntar para desvendar este ou aquele mistério, sendo totalmente irrelevante quem está com o comando na mão a controlar a personagem.*

MC – Este título apresenta ambientes em 3D, um sistema de simulação facial e uma jogabilidade repleta de novidades. Mas no meio de tudo isto, o que foi mais complicado criar?

CC – *Na minha perspectiva foi criar algo que conseguisse apelar a todos aqueles que seguem a série desde o seu início e aos novos jogadores em simultâneo. A fórmula para este equilíbrio foi ainda mais difícil de suster, porque o objectivo principal passava por desenvolver algo de totalmente novo, nada baseado nas aventuras clássicas ou no* point'n'click *da velha geração.*

Estou confiante que conseguimos superar essa barreira.

MC - Para acabar: tem planos de futuro para a série?

CC – *Só lhe posso dizer que não tenho planos para fazer outro* Broken Sword. *Pode ser que sim, pode ser que não. Nada está ainda definido.*

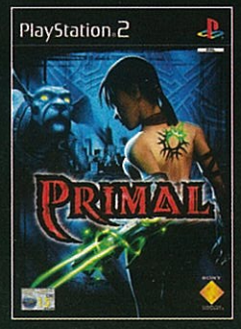
Nuno Catarino em Bracknell, Inglaterra

THQ cria o Dia do Editor

Tentando dar mais destaque aos seus produtos, a THQ criou o Dia do Editor, uma forma bem simples de juntar as equipas de desenvolvimento com a imprensa especializada. Este evento decorreu pela primeira vez, em Bracknell, uma pacata terreola, a pouco mais de uma centena de quilómetros de Londres, que recebeu perto de 50 jornalistas europeus ávidos por testar os novos títulos da THQ. Esperemos que este evento seja mantido para o ano de 2004.

Todos temos um lado obscuro.

Teu lado oculto.
Aquele que te faz lutar.
Arriscando a tua vida.
Mostrando a tua força.
Ocultos noutra dimensão.
Os demónios aguardam.
Ordem ou caos.
Tens um companheiro.
Para onde quer que vás, irá contigo.
Gárgula por fora.
Guerreiro por dentro.



PRIMAL

pt.playstation.com

PlayStation 2

INSTINTO DESAFIO O OUTRO LADO

"PS" e "PlayStation" são marcas registadas de Sony Computer Entertainment Inc. "◆" é uma marca registada de Sony Corporation. "The Third Place" é uma marca comercial de Sony Computer Entertainment Europe. Primal © Sony Computer Entertainment Europe. Desenvolvido por SCEE Cambridge Studio. Todos os direitos reservados.

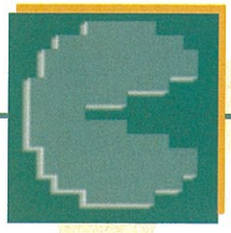
TBWA

Tributo à SNK/1980

Introdução

Já estamos novamente de volta ao retro e centrados desta vez no ano de 1980 e numa das minhas, e para alguns de vós também, companhias de culto, a SNK. De referir que os clássicos deste mês e, se tudo continuar a correr bem, nas próximas edições do *Retrogaming*, são focados nos vossos pedidos e sugestões. Temos também de salientar, este mês, a contribuição e presença especial da Ana Santos, que fala sobre a sua experiência com um dos clássicos e melhores RPGs de sempre, que por sinal foi dos títulos mais requisitados por todos vocês. Posto isto, vamos ao que interessa, pois o espaço não é muito.

POR: NUNO ALMEIDA



1980 - Parte I

(O ano da Mattel Intellivision, Battle Zone, Pac-Man)

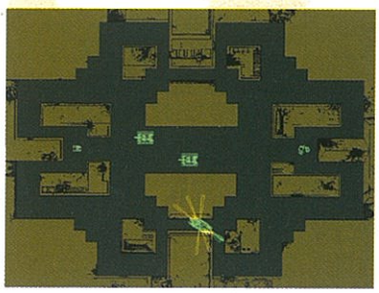
Definitivamente, a partir deste ano de 1980 os acontecimentos e, principalmente os lançamentos de jogos, começariam a aumentar substancialmente, à medida que o mercado dos videojogos crescia a pouco e pouco.

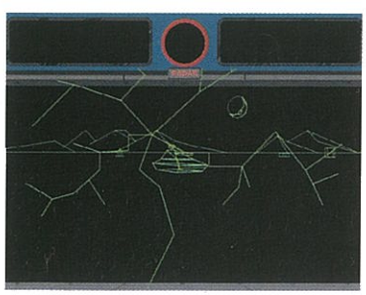
O ano de 1980 começa com o anúncio da conversão de *Space Invaders* para a Atari VCS, mais tarde conhecida pelo clássico nome de Atari 2600, tornando-se o referido jogo na primeira conversão *Arcade* a ser feita para uma consola. É também neste mesmo ano que surgiria o primeiro *Easter Egg* (piadas e curiosidades incluídas pelos programadores) num jogo, prática que se tornaria depois bastante comum, incluindo nos dias de hoje.

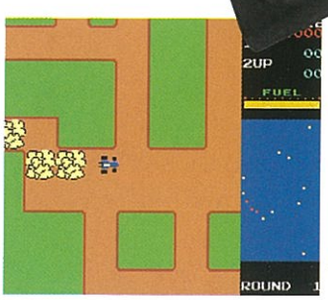
Nesta altura sairia outra das consolas históricas deste período, a Mattel Intellivison, que possuía melhores capacidades que a consola da Atari. Mas um dos maiores acontecimentos deste ano estava ainda para acontecer e viria do Japão...

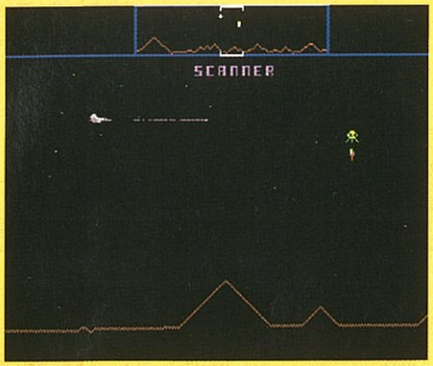
Puckman surgiu nos salões arcada pelas mãos da Namco, e seria depois distribuído nos Estados Unidos pela Midway, mas com algumas alterações pelo caminho. O nome seria mudado para *Pac-Man* devido ao facto de certas pessoas poderem mudar o "P" do original por uma certa letra, o que poderia dar resultados politicamente algo incorrectos. Certo é que rapidamente o jogo atingiu um sucesso enorme, tornando-se num dos títulos mais rentáveis e reconhecidos de sempre a nível mundial. *Pac-Man* foi também dos primeiros jogos a ser popular tanto para o sexo masculino, como para o feminino, sendo um dos primeiros responsáveis pelo alargamento desta indústria.

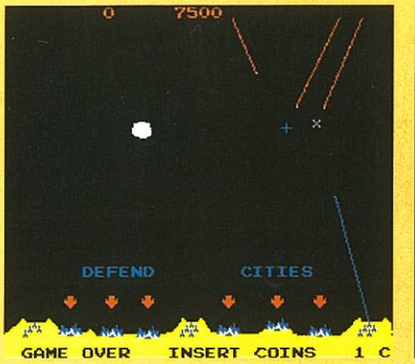
Apesar da sua importância e popularidade, nem só do título da Namco viveu este ano em termos de lançamentos de jogos. Foi neste mesmo ano que a Atari lançou *Battle Zone*, o primeiro jogo a conseguir criar um ambiente 3D revolucionário para a época. O jogo era de tal modo avançado, que o exército americano encomendou uma versão à companhia para ajudar a treinar as suas tropas.

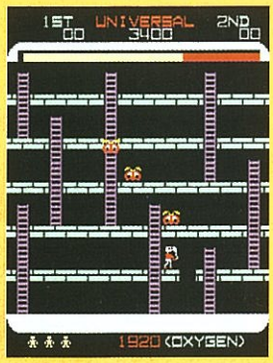












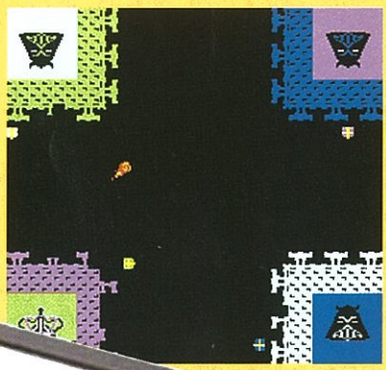
1980 - Parte II
(Defender, Missile Command , e o nascimento da Activision)

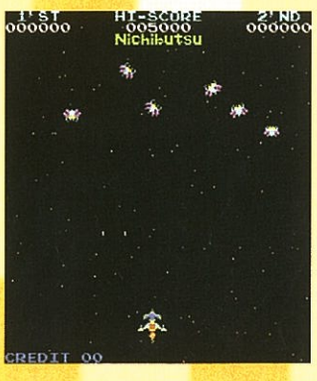
Outro dos jogos importantes de 1980 é o *shoot'em up* de *scrolling* horizontal *Defender*, criado pela Williams. Na altura o jogo distinguiu-se dos demais pelo seu grafismo, som, e também pela sua jogabilidade peculiar, que usava um esquema de cinco botões associado às habituais direcções impostas através de um manípulo arcada. Quem continuava muito activa era a Atari, que lançaria mais um jogo emblemático, nomeadamente *Missile Command*. Numa altura em que existia a chamada Guerra Fria entre os Estados Unidos e a Rússia, este jogo teve um sucesso garantido, mas é também curioso ver que, perante a actualidade, o seu objectivo de defender cidades do bombardeamento de mísseis tem muito que se lhe diga, mesmo após tantos anos...

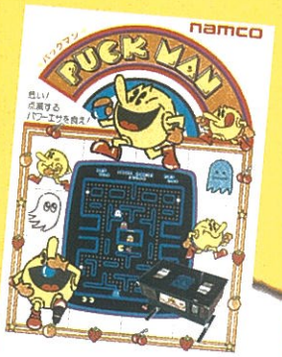
Uma tendência que se mantinha era a do lançamento de *shooters* inspirados em *Space Invaders*, havendo dois que se destacaram neste ano. *Moon Cresta* surgiu pelas mãos de uma companhia importante nos primórdios da febre arcada, a Nichibutsu, e *Phoenix* distingiu-se por ser o primeiro jogo do género com vários níveis separados, ao invés do habitual surgir de vagas de inimigos sempre no mesmo ecrã ou fundo.

No que toca aos lançamentos de jogos deste ano, fica aqui uma última referência a outro excelente jogo, de nome *Rally X*. Feito pela Namco, o jogo tinha um conceito similar a *Pac-Man*, mas cuja diferença era o facto de termos de apanhar bandeiras controlando uma espécie de carro de Fórmula 1 num tabuleiro.

Para terminar este resumo de alguns dos acontecimentos de 1980, deixei para o fim a curiosidade de como surgiu a companhia Activision, hoje em dia bastante popular e detentora de algumas das licenças mais lucrativas, como a série *Tony Hawk's Pro Skater*. Basicamente, tudo aconteceu devido a desavenças internas no seio da Atari, o que levou à saída de alguns dos seus membros para formarem a Activision, que se tornaria igualmente na primeira companhia, a que costumamos chamar *third party*, a desenvolver jogos para consolas, tornando-se assim rival da própria Atari na sua máquina Atari 2600.





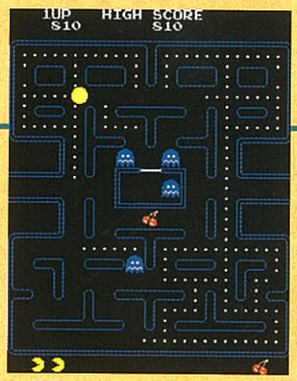


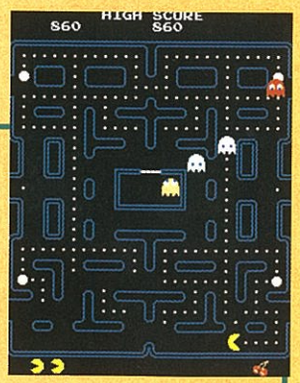
Conclusão

No próximo mês cá estaremos, cada vez com mais cor à medida que avançamos no tempo, e com mais algumas curiosidades sobre esta indústria e relatos de alguns dos jogos perdidos na imensidão da história dos videojogos. Até lá continuem a participar com as vossas sugestões, que são sempre bem vindas e importantes. Entretanto, aqui fica um pequeno *teaser* do que poderão ver, eventualmente, nesta secção no próximo mês.

1981, ano de *Tempest*, *Donkey Kong* e o despertar de um génio chamado Shigeru Miyamoto... Fiquem bem e até à próxima.

Pac-Man



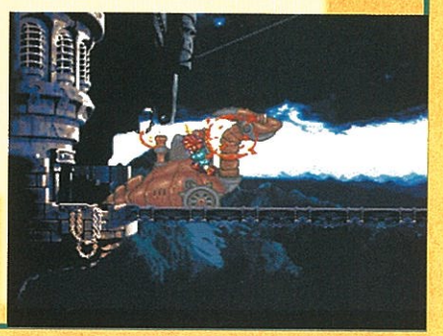


Como dissemos, *Pac-Man* é dos jogos mais conhecidos e rentáveis de todos os tempos. A ideia para a criação do jogo ocorreu quando Toru Iwantani estava a comer uma fatia de piza na sua hora de almoço, e *Pac-Man* acabou também por ser o primeiro jogo com uma personagem, digamos assim, identificável e carismática.

O objectivo e conceito de jogo era do mais simples e eficaz. Na pele de um glutão, tínhamos de comer todos os frutos e bolinhas que estavam espalhados em cada tabuleiro, enquanto fugíamos dos não menos famosos fantasmas coloridos. Outra característica inesquecível era o som do jogo, que tanto podia irritar os menos pacientes como poderia funcionar de maneira contrária, especialmente a música que se ouvia antes de começar o primeiro nível.

No fundo, *Pac-Man* é mesmo o perfeito exemplo de clássico dos videojogos, que ainda hoje se joga muito bem, como nos comprova a sua popularidade nos telemóveis de nova geração.

Chrono Trigger
(por Ana Santos)



Este excelente jogo da SNES é um dos melhores RPGs para qualquer consola, por variados motivos. Caso o queiram experimentar hoje em dia, e a não ser que estejam absolutamente obcecados com o grafismo 3D, ainda permanece actual. Cada personagem tem um aspecto distintivo, o mesmo acontecendo com as localizações.

A história envolvia viagens no tempo, com Crono (o protagonista) e os seus estranhos companheiros a terem de enfrentar decisões ao longo da aventura que iriam afectar o decorrer da história e o seu desfecho; a sequência do julgamento, por exemplo, é inesquecível. Toda a narrativa era apresentada de uma forma que nos prendia ao ecrã a cada minuto, e o facto de viajarmos por várias épocas diferentes mantinha as coisas variadas. Além disso, era sempre curioso ver quais os resultados que as nossas acções tiveram no futuro.

Chrono Trigger é também perfeito para quem não tem paciência para muitos combates aleatórios, já que os inimigos são visíveis no mapa e não são tão numerosos como na série *Final Fantasy*.

Nights Into dreams

Jogo de culto da Saturn, *Nights* foi concebido pela Sonic Team como uma espécie de salvação para a máquina e um título representativo das suas potencialidades. Se nesta última parte até funcionou em certos aspectos, no que toca ao resto nunca passou do culto restrito e de um jogo incompreendido pela maior parte das pessoas. A ideia do jogo girava à volta dos sonhos de dois adolescentes, com o jogador a encarnar Nights, uma personagem enigmática que tinha de expulsar o mal existente nos sonhos, leia-se mundos, presentes nas mentes das referidas crianças. O esquema de jogo era muito curioso e difícil de explicar, pois andávamos como que a voar nos níveis, apanhando umas esferas azuis, e a tentar obter a melhor pontuação e ranking até chegarmos aos *bosses*. O jogo tinha também uma componente, igualmente curiosa, relacionada com inteligência artificial, onde os habitantes do jogo evoluíam e reagiam às nossas acções conforme progredíamos no jogo, já para não falar das músicas que se auto *remixavam* consoante mais vezes jogávamos os níveis. Definitivamente um dos jogos mais inovadores e incompreendidos dos anos 90, mas excelente a todos os níveis.

The Future Is Now
SNK

SNK
O tributo merecido

SNK *rulez*! Esta é uma frase tão normal para muitos jogadores, como também não é, e nunca será, entendida por outros tantos. Uma das glórias do passado e da tecnologia 2D, a SNK fechou as suas portas há pouco tempo e deixou um enorme culto, na maior parte dos casos, associado à mítica consola 16bits Neo Geo e aos seus jogos. Exímios na arte do 2D, os jogos desta companhia também pautavam por ser do melhor e mais poderoso que se podia ver nessa geração de consolas, mas havia um pequeno senão que foi responsável, para o bem e para o mal, pelo tal culto que referi. O preço da consola e dos seus jogos, leia-se cartuchos, era demasiado alto, mesmo para os dias que correm, como tal, poucos tinham posses suficientes para investir. Mas a consola era tão poderosa e avançada para a época que ainda hoje são lançados títulos para a ela no Japão, e o aspecto dos jogos está perfeitamente actual. Mas como isto é sobre a SNK, falar mais detalhadamente sobre a Neo Geo fica para outra altura.

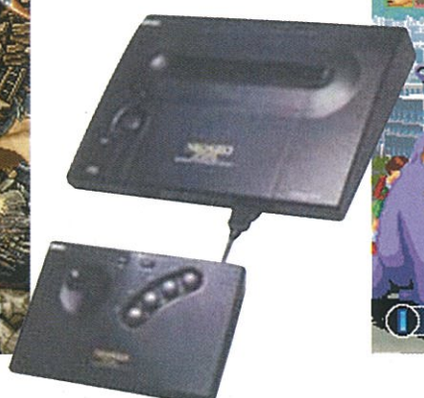
A SNK surgiu em 1978 e começou a dedicar-se ao lançamento de jogos arcada, muito básicos e a preto e branco, como será óbvio. Seria apenas em 1985 que a companhia começaria a ganhar mais popularidade, à medida que começou a lançar jogos baseados na temática da guerra, ao bom estilo de *Commando*, e um dos primeiros destaques vai para o jogo *TNK III*. Mas o boom para a companhia dá-se realmente no ano seguinte, 1986, com o sucesso de *Ikari Warriors* e *Victory Road*, e também com o lançamento de clássicos como o título de plataformas *Athena*. É de salientar que a protagonista deste último iria aparecer posteriormente na famosa série *King of Fighters*. Por esta altura a SNK lançaria também conversões de alguns destes títulos para outras consolas, nomeadamente para a NES.

Por volta de 1987, a companhia começava a ser reconhecida pelo grafismo empregado nos seus jogos, mais concretamente pela estética e o bom uso das cores, destacando-se jogos como *Psycho Soldier* (sequela de *Athena* e o primeiro jogo a ter uma banda sonora com músicas cantadas), *Guerrila War, Prisoners of War (POW), Prehistoric Isle* ou *Chopper I*. Mas o grande salto para a companhia acontece em 1989, altura em que lança a placa arcada Neo Geo Multi Video System. Esta placa distinguia-se pelo seu poder e uso de cartuchos, que permitia mudar facilmente de jogo numa mesma máquina (*cabinet*) e reduzia assim em muito os custos para quem queria investir nas mesmas. Um ano mais tarde seria lançada a famosa consola Neo Geo. Réplica exacta da arcada em termos das capacidades, custava cerca de 600 Euros com um jogo, e apresentava títulos substancialmente mais evoluídos que a PC-Engine, SNES ou Megadrive. *Magicial Lord* foi dos primeiros jogos, e denotava já a diferença e a marca da SNK. Mas o melhor estava ainda para vir.

1991 marca o lançamento do excelente *beat'em up Fatal Fury*, assim como o começo de uma certa rivalidade com a Capcom e a divisão de fãs pelas escolas e sistemas de luta adaptados por ambas as companhias. Tal como *Street Fighter II*, *Fatal Fury* tinha personagens carismáticas a todos os níveis, com especial destaque para os irmãos Bogard e Joe Higashi, as três personagens jogáveis do jogo. Mas o que distinguia este jogo era a existência de dois planos diferentes de batalha, bem como a animação dos cenários. A partir daqui inúmeros jogos e séries de qualidade seriam lançados, com especial destaque para *Art of Fighting, Metal Slug, Samurai Shodown, Last Blade* e, claro está, a série *King of Fighters*.

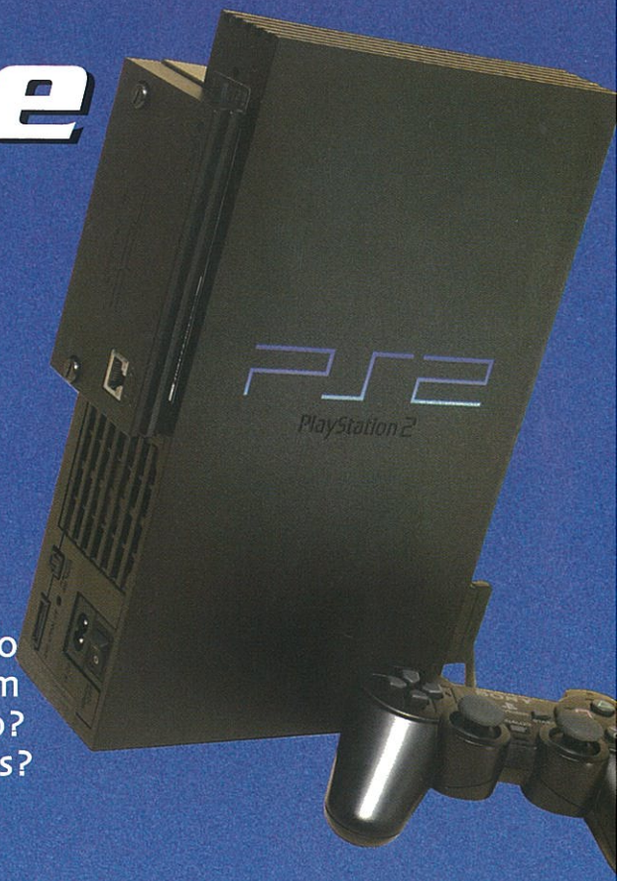
1994 marca o lançamento da Neo Geo CD, que seria um fracasso devido ao preço ainda muito elevado, 300 Euros, e devido à velocidade muito lenta do leitor de CD. Em 1997, a SNK tenta seguir a evolução do mercado e lança a Hyper Neo Geo 64, uma *board* 3D que nunca chega a arrancar como deve ser, muito por culpa da mediocridade dos seus jogos. Ou seja, com o declínio cada vez maior do mercado arcada, o custo das suas consolas, e a incapacidade de a companhia se adaptar às novas tecnologias, o futuro da SNK adivinhava-se cada vez mais negro, e os seus últimos suspiros começam a manifestar-se em 1999 e 2000, com o lançamento da portátil 16bits, Neo Geo Pocket. Apesar das suas capacidades, várias conversões Arcada, e mesmo de uma versão de *Sonic* ou a possibilidade de ligação à Dreamcast, a consola rapidamente faleceu devido a diversos motivos, com destaque para a concorrência do Game Boy e da pouca publicidade.

Finalmente, em 2001, para tristeza de muitos, a SNK fecha as suas portas e declara falência devido a enormes dívidas. Para a história ficam muitos jogos emblemáticos, muitos deles ainda hoje sem paralelo, e a sua consola de luxo, Neo Geo. Agora, a SNK vive na memória de quem jogou os seus jogos e nos muitos coleccionadores que existem pelo mundo fora, onde os cartuchos da Neo Geo continuam, e deverão continuar nos próximos anos, a ser dos produtos mais cobiçados. Quanto a mim, só me resta dizer: SNK *Rulez*!



PS2 Online

VEM AÍ A "BANDA LARGA" DA SONY



Numa altura em que a Microsoft espera pela terceira vaga de países a aderirem ao Xbox Live, e a Nintendo adia a criação de um serviço online definido no nosso país, eis que a Sony aparece em cena com os testes que vão permitir, no decorrer do mês de Setembro, o jogo online na PlayStation 2 em Portugal. Mas o que podemos esperar deste serviço? Qual o seu potencial? Estará à altura dos seus rivais? A MultiConsolas encontrou a resposta a estas e outras perguntas, quando testou em primeira mão o online na 128 bits da Sony.

À primeira vista o sistema criado para a instalação do modem parece ser bastante simples, não necessitando que o jogador seja um *expert* em informática para poder pôr o adaptador de banda larga a funcionar.

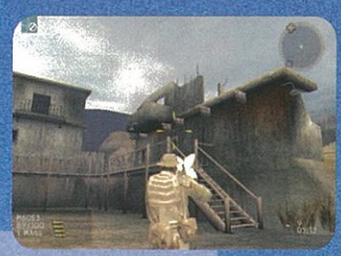
A nível físico basta tirar a tampa do *expansion bay*, existente na parte de trás da PS2, e encaixar o modem sem problemas de maior. Depois temos o processo habitual de trazer o cabo de rede para junto da consola e *voilà*... Temos a máquina totalmente ligada ao mundo dos jogos.

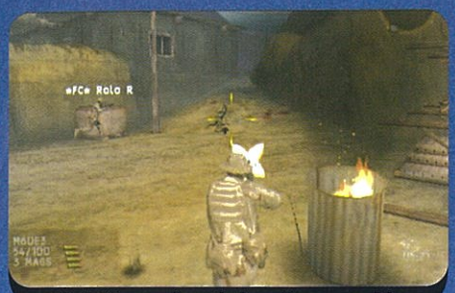
Junto com o adaptador vem um Start-Up Disc, que vai possibilitar que o cartão de memória possa albergar toda a informação necessária para as futuras ligações a realizar, bem como aceder ao registo inicial. De frisar ainda que não é indispensável ter os oito megas totalmente libertos, pois o espaço de memória livre no cartão essencial para online ronda os 150 Kb.

Se mesmo assim não conseguirem montar o modem, a Sony inseriu no disco de instalação um pequeno vídeo com todas as instruções e pormenores, detalhadamente descritos, sobre os segredos da instalação. A versão que nos passou pelas mãos era em inglês, mas está já confirmado que em Setembro o CD comercializado em território lusitano irá conter uma tradução integral em português deste vídeo. Para finalizar este ponto, convém dizer que junto com o Start-up Disc vêm *demos* de títulos PS2 Online ainda por definir.

Os números do ISP

Com a primeira ligação temos a cantilena da praxe, onde se





SOCOM: o melhor título online para a PS2

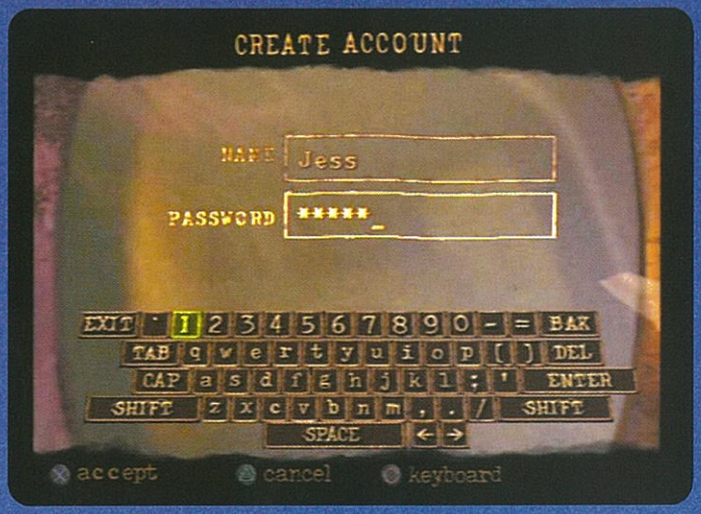
Hardware: destruição em massa

Destruction Derby: o regresso do *crash'em up*

impõe o preenchimento de um formulário onde teremos de fornecer os dados habituais (nome, idade e e-mail). Depois vem a secção mais complicada, se o formato norte-americano de registo transitar para o Velho Continente, onde se terá de disponibilizar os dados sobre a nossa ligação, o que para muitos não deverá dispensar um bom telefonema para o serviço de apoio a clientes do seu ISP, quer estejamos a falar de um servidor de ADSL ou Cabo. Depois do preenchimento correcto de uma boa quantidade de números, do teste automático para validação destes dados e da gravação dos mesmos no cartão de memória, estamos finalmente prontos para colocar um jogo a rolar nesta 128 bits.

Para facilitar esta coisa dos números, vai ser fornecida uma listagem de ISPs de forma a simplificar este processo. Se o vosso aparecer na lista, basta clicar e começar a navegar num dos muitos jogos disponíveis. Caso tenham azar, têm mesmo de ter paciência e preencher todos os dados.

Depois deste passo e antes de começarem com os muitos jogos, vai existir uma espécie de *homepage* PlayStation2, chamada Estação Central, para fornecer muita informação detalhada sobre o universo do jogo online Sony. Podem também contar com esta página totalmente traduzida para português. Aqui vamos poder saber um pouco mais sobre os títulos com opções online para esta 128 bits, aceder a todos os materiais existentes para download e também a zonas para *chat* que deverão estar divididas por tópicos ou pelos títulos mais importantes. Convém esclarecer que o software que acompanha a máquina não traz qualquer tipo de browser e que esta página serve apenas de ponto de partida para os utilizadores PS2 partilharem as suas experiências e saberem um pouco mais sobre o presente e futuro deste serviço.



À borla ou com mensalidades?

Tudo indica que este serviço seja gratuito, o que liberta o jogador de fornecer os dados do cartão de crédito na altura do registo inicial (uma das nossas poucas queixas do Xbox Live), mas esses detalhes prometem ser diferentes de país para país, situação que está actualmente a ser negociada.

Se os títulos da Sony para este Natal poderão ser livres de mensalidades, o mesmo não se poderá dizer dos títulos criados pelas *third partys* (*software houses* que não pertencem directamente à Sony). Ou seja, podem contar jogar ao *SOCOM* totalmente de borla, mas no caso de um *Tony Hawk's Pro Skater**, o mais natural será que a Activision imponha o pagamento suplementar de uma tarifa mensal para aceder às suas opções online.

Uma situação que afinal já sucedeu com a Square, no lançamento japonês de *Final Fantasy XI*, onde além de uma mensalidade se tinha de pagar uma espécie de comissão por cada personagem criada de raiz.

* Atenção!!! Utilizei este título de uma forma arbitrária e apenas para exemplificar o meu ponto de vista, pois não existem quaisquer dados que confirmem opções online para o próximo *Hawk* ou mensalidades impostas pela sua *software house*.

Comunicador de voz

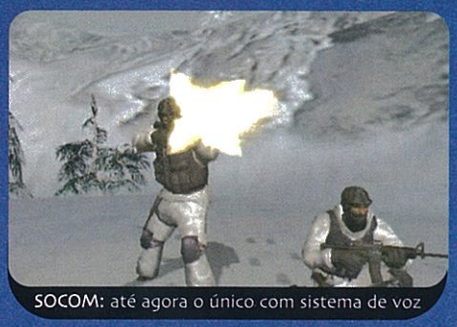
Ao contrário do Xbox Live, nem todos os títulos do PS2 Online vão usufruir do comunicador de voz que permite falar com outros jogadores em tempo real. Apesar de a tecnologia existir e funcionar às mil maravilhas (como pudemos constatar quando jogámos online e o ligámos à porta USB), o *pack* do modem não deverá oferecer esse periférico aos utilizadores PS2, sendo actualmente apenas um título a usufruir dessa tecnologia. Esse jogo é o *SOCOM: US Navy Seals*, onde é possível enviar mensagens escritas no Lobby de espera e também falar no decorrer do jogo.

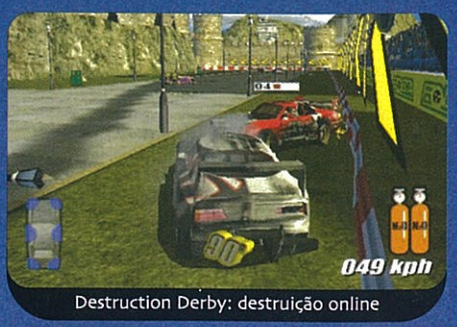
Com isto deverão desaparecer também os filtros de voz, que no Xbox Live deram nas vistas a adulterar as vozes dos jogadores. Mas convém esperar mais um pouco, pois é natural que mais alguns títulos absorvam esta tecnologia.

Ataque aos piratas

Se a MicroSoft criou uma forma de barrar a entrada aos piratas através de um sistema de reconhecimento das consolas adulteradas (o chip era automaticamente descoberto,

Twisted Metal Black Online: Brutal!


SOCOM: até agora o único com sistema de voz



Destruction Derby: destruição online

impossibilitando assim a ligação ao Xbox Live), a Sony foi por outro caminho. Através do DNAS (Dynamic Network Authentication System) é possível registar o número de série de cada consola e assim ligar esse código com cada jogo. Com isto queremos dizer que cada jogo só poderá ser registado uma única vez e as cópias piratas serão descobertas de imediato.

Registos Múltiplos

Se no Xbox Live o registo de jogador era realizado apenas uma única vez, ficando cada utilizador com um único *user name* para todos os jogos disponíveis no serviço, na consola da Sony a situação é totalmente diferente. Cada jogo vai pedir um registo próprio, cabendo ao utilizador a escolha de querer mudar ou não o nome que vai aparecer nos ecrãs dos seus colegas.

O que isto quer basicamente dizer é que a Sony não apostou num servidor central para albergar toda a informação sobre os seus utilizadores, servindo cada projecto como uma plataforma de jogo própria e independente de todas as outras.

Jogos Online

Até ao Natal está calendarizado um forte naipe de títulos Sony para darem uso ao adaptador de banda larga, sendo *SOCOM* o mais forte de todos.

Este *US Navy Seals* é um título de acção na terceira pessoa que nos mergulha num confronto entre as tropas americanas e tudo o que é terrorista espalhado pelo mundo. Existem 12 cenários diferentes para serem utilizados através do *multiplayer* e *single player*. O comunicador de voz e um excelente ritmo de acção fazem deste título uma bomba a não perder, sendo o jogo de eleição que muito provavelmente irá acompanhar a compra do *pack* online para muitos *gamers*.

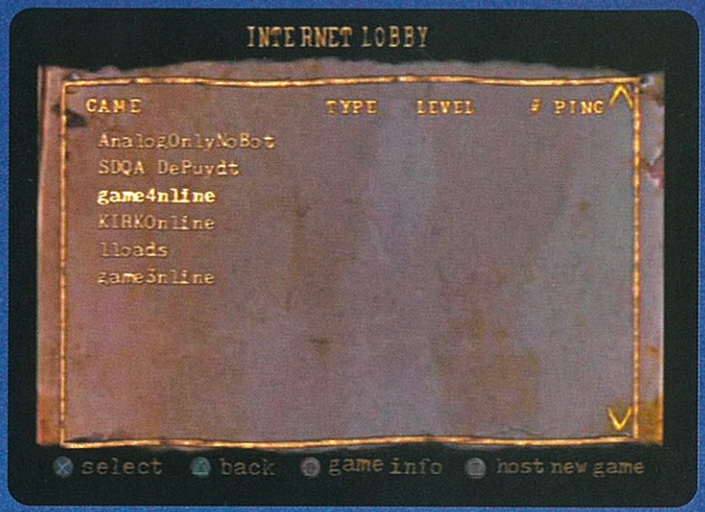
Twisted Metal: Black Online é uma espécie de *remake* do título original, onde foi oferecida a possibilidade de entrar nas arenas já conhecidas da PS2 com jogadores de todo o mundo. Alguns cenários nunca vistos e a mesma adrenalina que fizeram deste título um clássico, são as grandes armas desta referência dos *crash'em ups*.

Também a caminho da PS2 está uma versão totalmente remodelada do título *Everquest*, o maior fenómeno de jogo online da Sony Online Entertainment.

Quanto ao desporto, podem contar com um *This is Football 2004* repleto de opções online (mas esqueçam os confrontos directos), em que poderemos entrar numa espécie de mercado de transferências virtual, onde será possível comprar jogadores únicos ou trocar futebolistas menos utilizados com outros utilizadores.

Na lista da Sony ainda existem *Hardware: Online Arena*, *Destruction Derby Online*, *Frequency 2*, *My Street*, *ATV Offroad* e *World Rally Championship Online*.

Quanto aos restantes títulos, o melhor mesmo será esperar pela E3 que vai decorrer em Los Angeles no decorrer do mês de Maio, altura em que serão anunciados muitos dos títulos com opções online a serem lançados até ao Natal.



Até lá, o melhor é torcer para que não aconteça o mesmo que na linha *2K3* da Sega, onde todas as opções online foram retiradas das versões europeias.

Data de lançamento

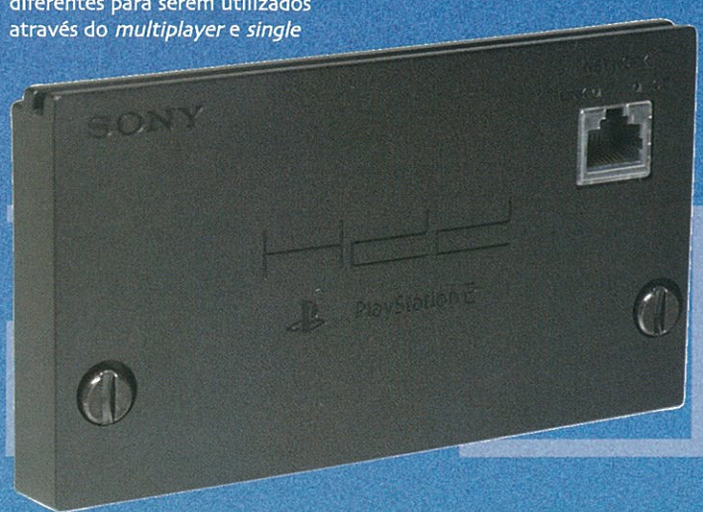
Conforme esperado, Portugal não irá acompanhar o pelotão da frente no assalto ao online. Os primeiros países a aderirem ao PS2 Online são o Reino Unido, Alemanha, Espanha e França, no decorrer desta Primavera, sendo depois acompanhados de forma progressiva por todos os restantes países europeus até ao final do ano.

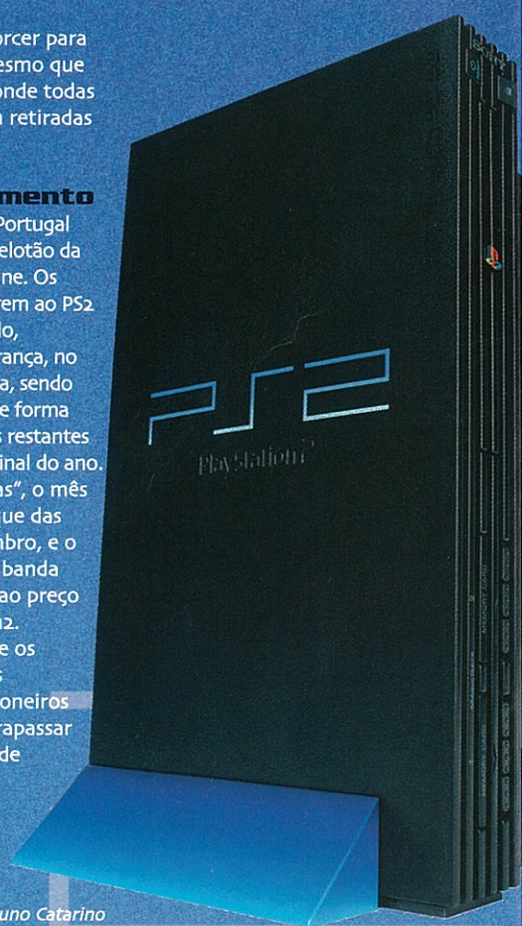
Quanto aos "portugas", o mês esperado para o arranque das hostilidades será Setembro, e o preço do adaptador de banda larga não deverá fugir ao preço de um jogo PlayStation2.

Por agora mantêm-se os testes e espera-se pelos feedbacks dos países pioneiros no PS2 Online para ultrapassar os pequenos percalços de última hora.

Agora só nos resta mesmo esperar por Setembro...

Nuno Catarino





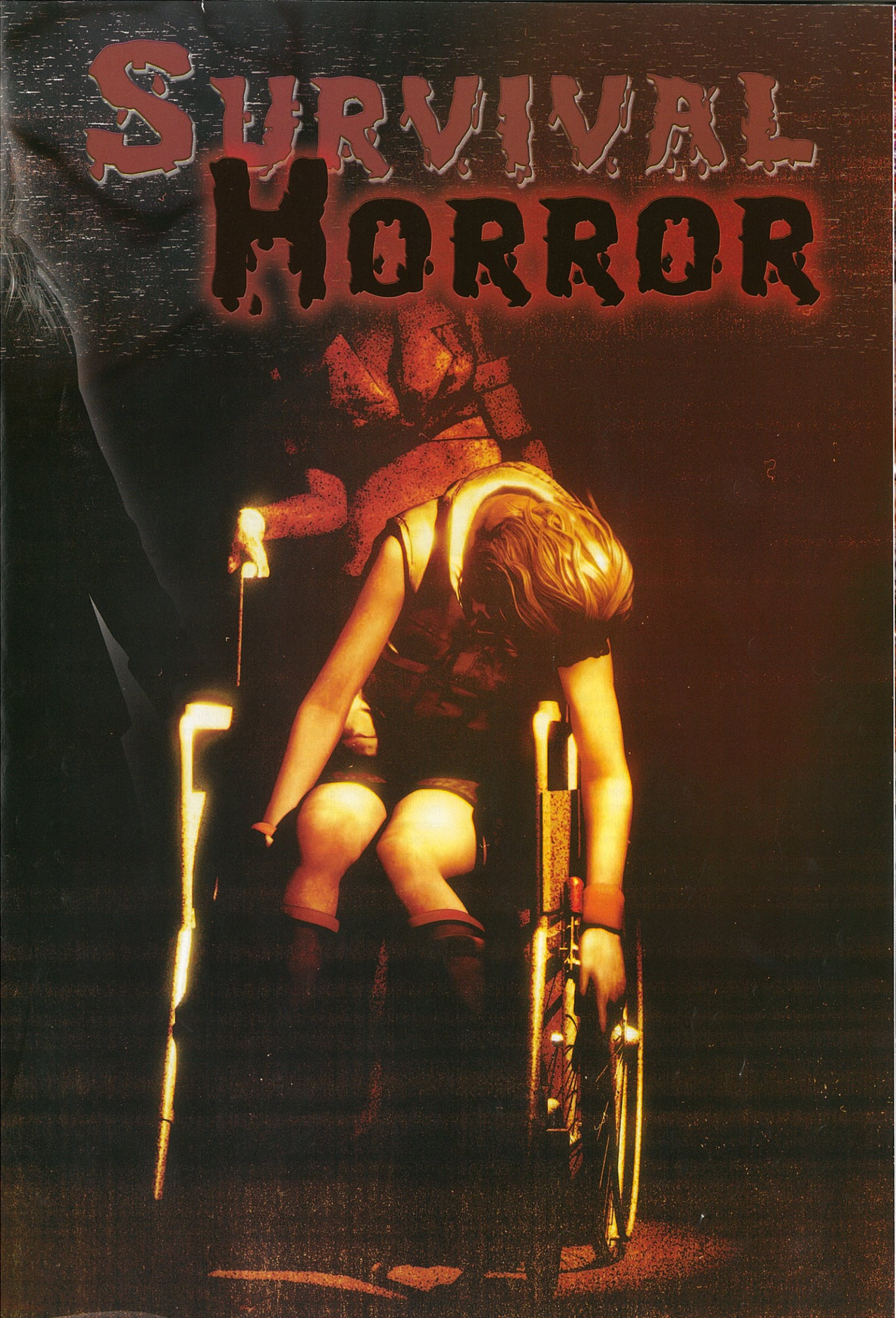
©2002 Ubi Soft Entertainment. All Rights Reserved. Ubi Soft Entertainment and the Ubi Soft logo are registered trademarks of Ubi Soft Entertainment. Splinter Cell is a trademark of Ubi Soft Entertainment All Rights Reserved. All other trademarks are the property of their respective owners.

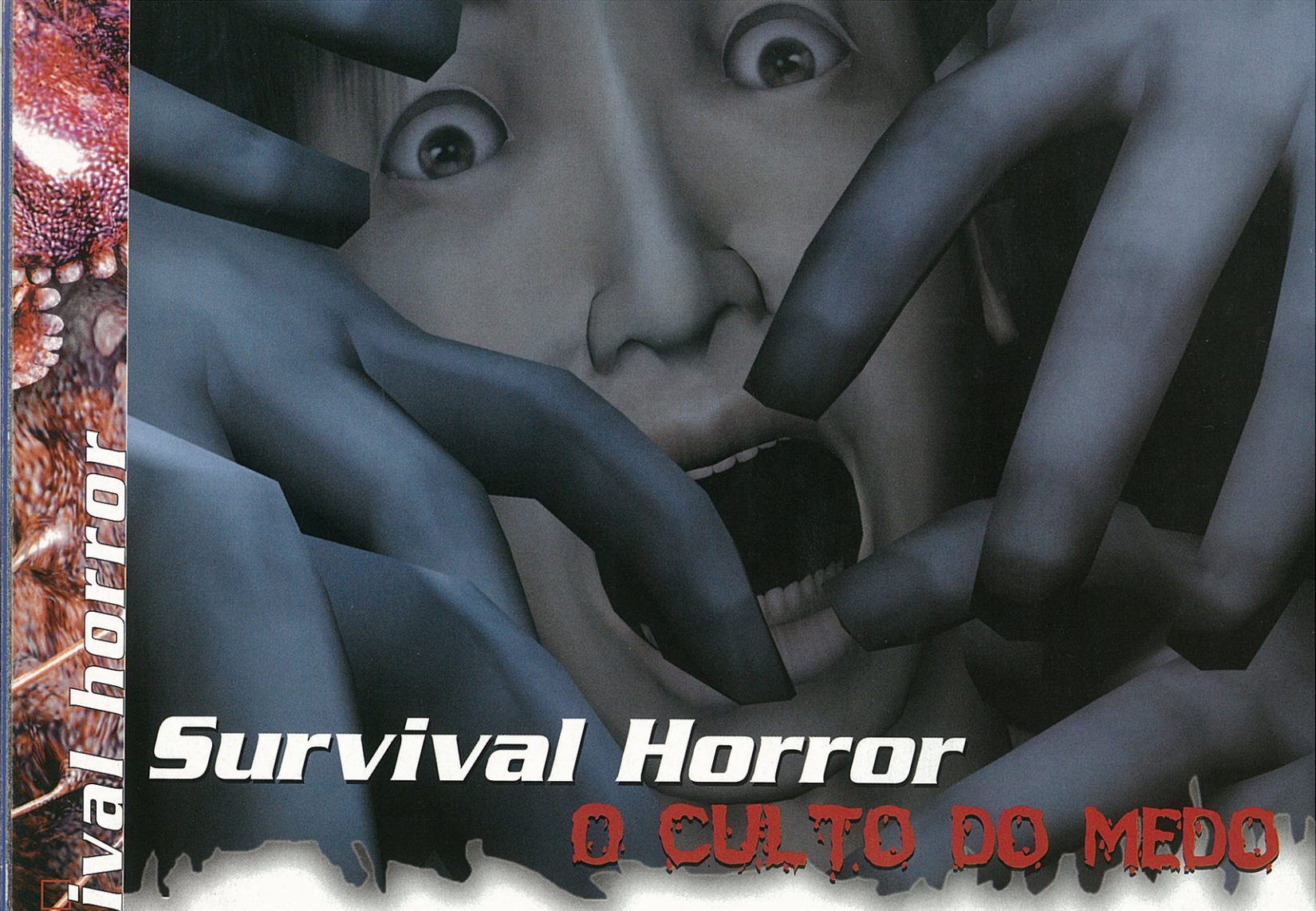
Especial

Tenham medo... Muito medo!!!

Os *Survival Horror* ou thrillers psicológicos, tal como hoje os conhecemos, sofreram inúmeras alterações ao longo dos tempos.
Desde o *Alone in the Dark* original, até à instituição do género por parte da Capcom através do mítico *Resident Evil*, e passando pela sempre pujante saga *Silent Hill made in* Konami, que o ponto comum foi o horror em estado puro, em jogos com conteúdos exclusivos para um público mais adulto, onde o ambiente e o suspense criados agarravam às mais diferentes máquinas jogadores de todo o mundo.
O sucesso culminou com o filme *Resident Evil*, em que apenas se safou a actriz principal, mas que serviu para extravasar este tipo de conteúdos para outras áreas de entretenimento.
Este especial serve para fazer uma homenagem ao género, fazendo uma retrospectiva sobre o passado dos *Survival Horror*, e olhar para o que nesta altura do ano vai sair neste segmento.
E pelo volume de títulos que nos está a chegar à redacção, vamos ter uma Primavera repleta de coágulos de sangue e zombies tresloucados.

SURVIVAL HORROR





Survival Horror

O CULTO DO MEDO

Os *Survival Horror* são um dos poucos géneros que exploram esse sentimento primordial que é o medo. A um nível básico, é até uma emoção fácil de provocar, como por exemplo através de sustos, como um som alto a romper o silêncio ou a visão súbita de um perigo inesperado - veja-se a clássica sequência de *Resident Evil*, com enormes cães a partirem e a entrarem por uma janela num alarido de vidros a quebrarem.

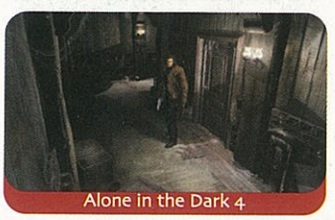
Contudo, para criar uma atmosfera constante de tensão, medo e apreensão, é preciso trabalhar um pouco mais todos os elementos que são apresentados. E os videojogos, ao terem um interveniente em vez de um mero espectador, estão numa posição privilegiada para criar experiências verdadeiramente memoráveis.

Claro que se compararmos o leque de filmes de horror com os jogos dentro do mesmo género, vemos Hollywood ganhar claramente na contagem dos suores frios. Mas não nos podemos esquecer que os filmes tiveram muito mais décadas para aprofundar as suas técnicas, e que é um meio linear de contar uma história, algo bem mais simples de fazer que uma experiência interactiva.

Com isto dito, passemos então às origens deste género, pois apesar de a sua designação ter nascido com *Resident Evil*, as suas raízes recuam a alguns anos antes.

Tudo começou com *Alone in the Dark*...

Alone in the Dark



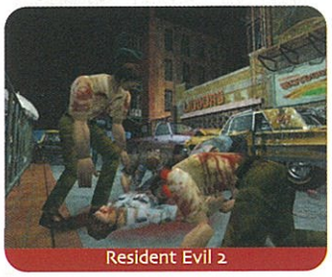
Alone in the Dark 4

Alone in the Dark

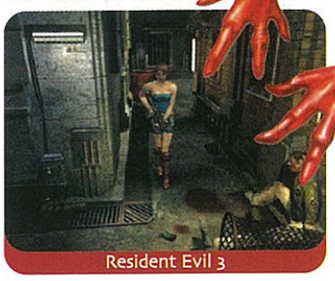
Na Primavera de 1993 a Infogrames colocou no mercado um jogo de aventura, desenvolvido *in-house*, que incorporava elementos de acção, conseguindo criar um todo que superava a soma das suas partes. A inspiração no mito de Cthulhu e outras obras de H.P. Lovecraft, um escritor do início do século XX, ajudaram a criar um ambiente bem conseguido e uma atmosfera que cativava o jogador, o que, aliado à jogabilidade inovadora, tornou este título num clássico imediato.

A história passa-se em 1920 e começa quando Edward Carnby, um detective, é chamado à estranha mansão de Jeremy Hartwood, um homem que se suicidou em circunstâncias algo suspeitas. Apesar de o motivo que o leva até lá ser a inventariação das posses que foram

Resident Evil 1



Resident Evil 2



Resident Evil 3

deixadas, rapidamente os acontecimentos estranhos ocupam o primeiro plano e tornam-se no ponto de partida para uma história de terror numa mansão assombrada e supostamente habitada por uma entidade maléfica. Refira-se apenas que caso prefiram, podem sempre optar por seguir a história através de Emily, a segunda personagem jogável, sobrinha do falecido.

O jogo foi na altura das primeiras aventuras a incorporar elementos de acção, abrindo precedentes para um género ainda mais vasto (os jogos de acção/aventura), e a técnica utilizada no seu grafismo era quase revolucionária, permitindo uma animação fluida e mais rápida.

Porque é que *Alone in the Dark* é considerado o avô dos *Survival Horror*? Porque muitos dos elementos que são agora considerados essenciais no género foram introduzidos por este jogo. A história de horror, as duas personagens jogáveis, ambas quase indefesas quando comparadas com os inimigos, os combates contra criaturas sobrenaturais, os ângulos cinemáticos fixos...

A série viria a perder a sua influência pela inabilidade por parte da Infogrames de aproveitar os seus elementos. A sequela não tinha a qualidade do original e o terceiro capítulo chegou já demasiado tarde.

Curiosamente, em 2001, fechou-se um ciclo quando foi lançado *The New Nightmare*, inspirado em *Resident Evil*, o jogo que a saga originalmente inspirou. Um factor interessante relativo a este título foi a total transformação de Carnby, que passou de um ruivo de meia idade, que vivia nos anos 20, para um homem moreno que, oitenta anos depois, aparenta ser mais jovem do que nunca. Não há dúvidas de que existem realmente forças sobrenaturais...

Resident Evil

Em 1996 a Capcom lançou *Resident Evil* para a PlayStation, um jogo cuja popularidade ajudou a máquina a implantar-se nos vários territórios. Foi devido a este jogo que surgiu o nome *Survival Horror*, e foi também graças a ele que este género, hoje em dia parte integrante do *line up* de qualquer consola, não morreu com o primeiro *Alone in the Dark*.

As inspirações no jogo da Infogrames eram claras. Era possível escolher entre um protagonista feminino ou masculino, os ângulos cinemáticos continuavam presentes, assim como o tema da mansão (neste caso infestada de zombies). Enfim, acho que percebem a ideia.

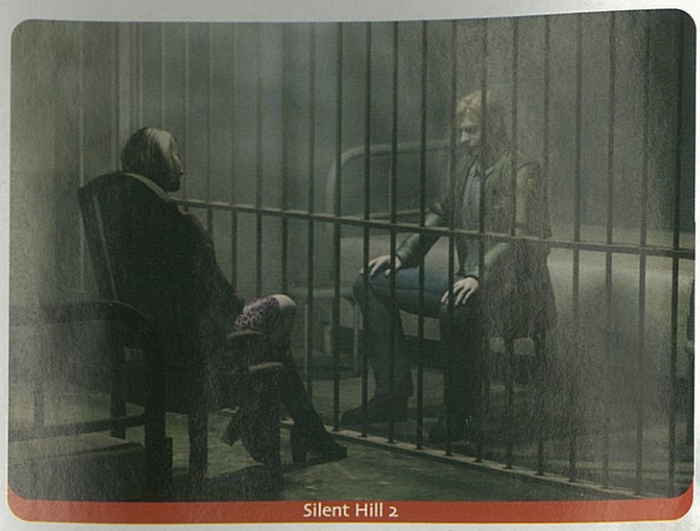
Claro que o jogo não é uma cópia. O seu ambiente é contemporâneo e nós não somos apenas um detective solitário em busca de respostas. Tanto Chris Redfield como Jill Valentine, os protagonistas, fazem parte de uma equipa de forças especiais, denominada STARS, que tenta

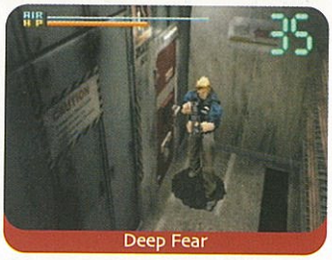
Resident Evil - O Filme

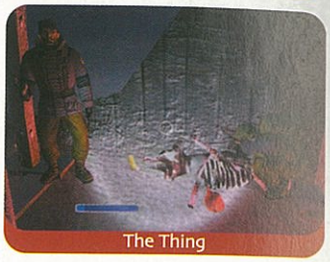
O filme *Resident Evil* foi apreciado por alguns mas, para quase todos os restantes, foi arrumado num canto da memória junto a todas as outras más conversões de jogo para cinema. Todas as personagens clássicas da série foram deixadas de parte (fora os zombies, claro) e foi adicionado à mistura um computador que é capaz de se manifestar através de um holograma... O filme realmente tem acção *non-stop*, só que falta-lhe quase tudo o resto.

Silent Hill

Silent Hill


Silent Hill 2


Deep Fear


The Thing

investigar uns estranhos acontecimentos em Raccoon City. Não que esse posto lhes vá servir de muito quando os zombies começarem a avançar na sua direcção e as reservas de munições estiverem em baixo...

Em vez de enveredar pelo sobrenatural, a história de *Resident Evil* acaba por se relacionar com uma corporação chamada Umbrella e a substância T-Vyrus.

O jogo acabou por cimentar várias das convenções do género, como os cenários pré-renderizados, o esquema de controlo rotacional, a limitação em termos de munições e inventário, os ecrãs de *loading* nas portas, enfim, uma série de temas recorrentes que até hoje têm surgido noutros jogos do género.

Entretanto, para além dos *spin-offs* estilo *Survivor* e *Dead Aim*, já saíram mais três sequelas (*RE2*, *RE3*, *RE Code Veronica*), um *remake* do original para a GameCube e, claro, o mais recente capítulo, *Resident Evil 0*, também para esta consola, cuja análise podem ler nas próximas páginas. Em termos de inovação, *Resident Evil Online* será provavelmente o próximo passo em frente para a série, colocando vários jogadores online em cooperação.

Silent Hill

Demorou, mas finalmente, em 1999, a Konami lançou para PSX a sua resposta a *Resident Evil*, e ninguém ficou indiferente ao resultado. *Silent Hill* recolheu cuidadosamente os elementos do género e refinou a abordagem, colocando um maior ênfase no terror psicológico do que propriamente nos "sustos". Vocês sabem, o género de horror que se baseia mais no que não se vê.

Um dos pontos altos de *Silent Hill* era o brilhante uso do som. Para além da banda sonora de alta qualidade, os jogo fazia uso de inúmeros ruídos que provocavam um estado de tensão constante. Para aumentar ainda mais este efeito, a personagem fazia-se acompanhar de um velho rádio cujo ruído crescente de estática assinalava a presença de inimigos.

Outro dos pontos de destaque de *Silent Hill* é o facto de ser completamente em 3D, cenários incluídos. Dado que estamos a falar ainda da PlayStation, foi necessário utilizar um efeito de nevoeiro para reduzir o número de polígonos visíveis no ecrã nos exteriores, mas a equipa soube utilizar isso a seu favor, e este elemento tornou-se clássico na série, dando à falta de visibilidade um cariz opressivo que se encaixa perfeitamente em todo o ambiente.

Em termos de história, o primeiro *Silent Hill* coloca um pai à procura da filha após um acidente de automóvel, o segundo um homem em busca da sua falecida mulher após ter recebido uma carta desta a marcar encontro na referida cidade, e o terceiro... sobre esse é melhor mesmo lerem a antevisão. Comuns a todos são as criaturas estranhas, os fenómenos sobrenaturais, a existência de realidades distorcidas e a narrativa repleta de elementos demoníacos e de uma crueldade raramente vista.

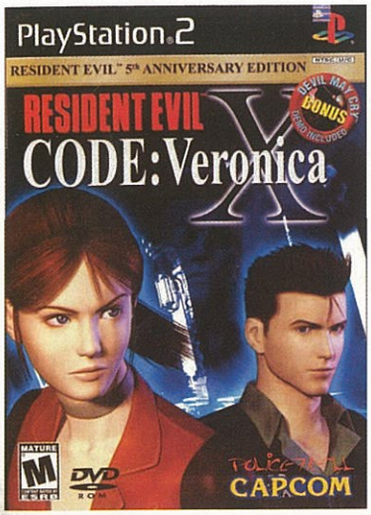
Se *Silent Hill* é mesmo a melhor série de *Survival Horror*, como muitos a consideram, é um factor discutível, mas ninguém tem quaisquer dúvidas que é a mais bizarra, opressiva e talvez a possuidora de algumas das sequências mais perturbantes da história dos videojogos.

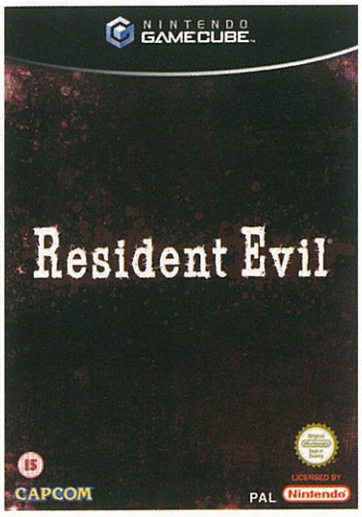
Outros

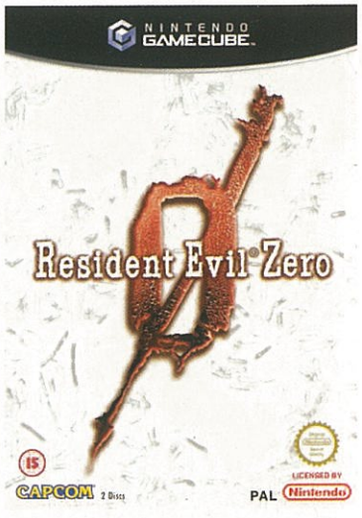
O sucesso de *Resident Evil* tinha de gerar uma série de seguidores a tentar aproveitar as

Outros jogos de horror

Nem só de *Survival* vive o horror, e prontos para provar isso mesmo estão jogos como *Doom III*, um FPS para a Xbox que promete deixar os jogadores em constante sobressalto devido a um grafismo ultra-realista e a um uso de luz e sombras como nunca visto.
Claro que estamos tentados a inserir na categoria dos jogos verdadeiramente aterradores aquelas tragédias quase injogáveis que nos chegam às mãos quase todos os meses, mas não vamos ser mauzinhos.







potencialidades (financeiras e não só) do género. E assim aconteceu...

Nightmare Creatures surgiu no final de 1997 e, apesar de não ser um *Survival Horror* do estilo mais clássico, contava com uma história de horror com dois protagonistas, passada no século XIX. Existiram versões para PSX, PC e N64. Em 2000 a sequela foi lançada na PSX e DC e o foco na acção era ainda maior. No geral nenhum dos jogos prima pela qualidade extraordinária, sendo ambos bastante medianos.

Deep Fear foi desenvolvido pela Sega e chegou à Saturn em 1998. O jogo passava-se debaixo do mar, numa plataforma subaquática, contando com um ambiente opressivo muito semelhante ao do filme *O Abismo*.

Dino Crisis, da própria Capcom, também começou por se apoiar bastante na jogabilidade de *Resident Evil*, só que substituindo os zombies por temíveis dinossauros. Saiu para PC, PSX e Dreamcast em 1999. A sua sequela foi lançada um ano depois para PSX e PC, com uma jogabilidade algo diferente, mais direccionada para a acção.

O terceiro capítulo, em desenvolvimento para a Xbox, promete vir a reforçar ainda mais esta mudança. Ambos os jogos são bastante bons.

Evil Dead: Hail to the King chegou também às lojas para PC, PSX e Dreamcast em 2000. Baseia-se nos filmes homónimos, clássicos do cinema de terror, só que não conseguiu aproveitar a licença. Trata-se de um jogo não aconselhável, mesmo para apreciadores do género. Tal como acontece com *Dino Crisis*, *Evil Dead: A Fistful of Boomstick*, a sair para PS2 e Xbox, será também um jogo de pura acção.

Parasite Eve 2, outro jogo da PSX lançado durante 2000, foi desenvolvido pela Square e representa a única incursão da companhia nos *Survival Horrors*. A sua história centrava-se nas mitocôndrias, que provocavam mutações genéticas em vários organismos.

Carrier, produzido pela Jaleco, foi lançado na Dreamcast em 2000. A acção decorre num porta-aviões e a sua história baseia-se, para não variar, num vírus que infecta os humanos. Como inovação, tinha um *scan* que permitia descobrir quem estava infectado ou não.

Passamos para 2002, com *Project Zero* (também conhecido como *Fatal Frame*) na PlayStation 2 e Xbox. A mecânica do jogo é muito tradicional, mas com uma variação. Em vez de existirem combates, a protagonista tem de fotografar os espíritos existentes, de forma a exorcizá-los.

The Thing, baseado no filme homónimo de John Carpenter, também se insere dentro do género, apesar de o jogador ser acompanhado por uma equipa cujos níveis de confiança têm de ser mantidos sempre em alta.

No mesmo ano, mas para a GameCube, saiu *Eternal Darkness*, um excelente *Survival Horror* cuja grande inovação era o facto de tentar induzir um estado de paranóia no próprio jogador, fabricando pseudo alucinações, como por exemplo (e perdoem-me o pequeno *spoiler*) o aparecimento súbito da barra de som da televisão. Altamente recomendado.

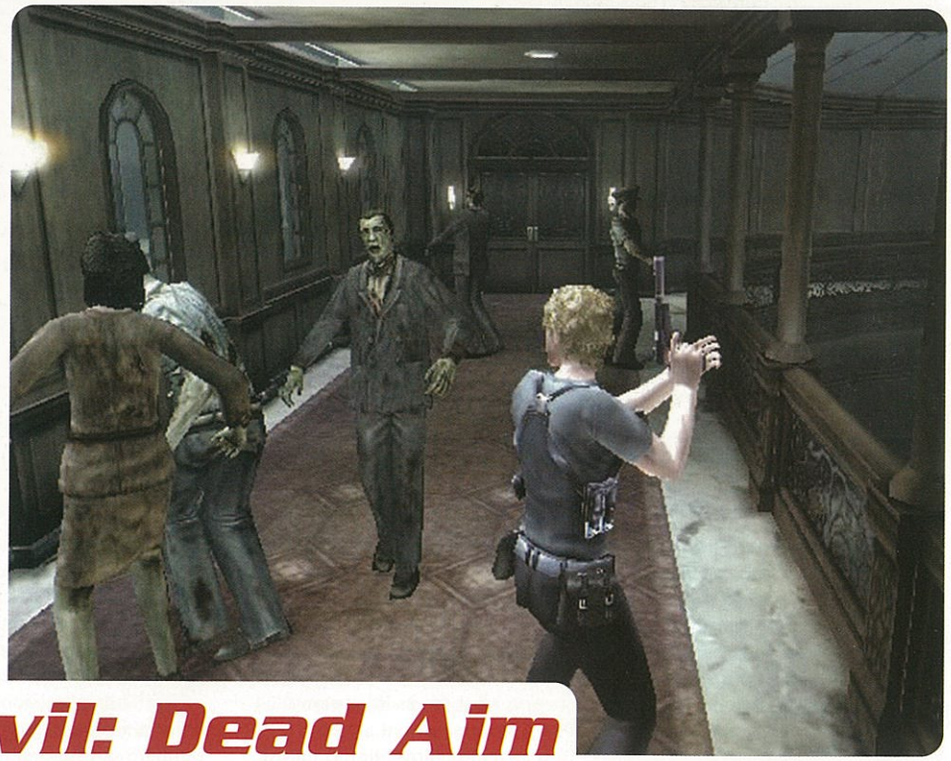
Conclusão

Apesar de não ser possível negar que os *Survival Horrors* têm evoluído muito nos últimos anos, se olharmos para trás vemos que muita coisa permanece intacta: os ângulos cinemáticos são quase constantes; as personagens continuam a ser participantes inesperados num teatro de horrores; o armamento à nossa disposição continua a parecer impossivelmente pequeno quando comparado com as vantagens do inimigo; a movimentação da personagem continua a adoptar esquemas pouco naturais, etc., etc.

Em conclusão, apesar da evolução e dos excelentes títulos que os *Survival Horrors* têm produzido, ainda há espaço para grandes melhoramentos e inovações naquele que é provavelmente um dos sub-géneros mais populares do momento.

Ana Santos

data Verão | **género** Survival horror/ Shooter | **editora** Capcom | **site** www.capcom.com



Resident Evil: Dead Aim

Conhecem o género Survival-Shooter?

Depois de um falhanço tremendo na saga *Survivor*, que só serviu para envergonhar o nome *Resident Evil*, a Capcom avança com *Dead Aim*, prometendo que este será bem diferente dos antecessores...

Sejamos francos, a série *Survivor* não valia um tostão! Era uma fraca desculpa para se adquirir uma *light gun*, e consciente disto mesmo, a empresa nipónica decidiu fazer esquecer os desastres anteriores, mudando o nome da saga para *Dead Aim* e oferecendo-lhe uma plástica na jogabilidade. De facto, os avozinhos dos *survival horror* cumpriram a promessa e apresentam um título bem diferente de todos os outros, misturando dois géneros distintos num só jogo: *shooter* e *survival horror*. Estão confusos? Então permitam que vos dissipemos as dúvidas. A movimentação da personagem usa um sistema semelhante ao utilizado pelos *Resis* normais vistos na terceira pessoa. Até aqui tudo normal, mas quando somos forçados (oh, que chatice!) a dar uso à bela da nossa caçadeira as coisas ganham nova forma, mudando as vistas na terceira para a primeira pessoa. Depois basta pressionar o gatilho da *light gun* para começar um verdadeiro desbaste "zombieano". Este sistema pode parecer algo confuso na teoria, mas a verdade é que funciona bastante bem na prática.

Vendo bem as coisas, este novo título é mais semelhante à saga *Resident Evil* original do que aos *Survivor*, pois será necessário procurar ervas, *keycards* e afins, coisa já habitual na série original, mas única nos "primos" *shooters*.

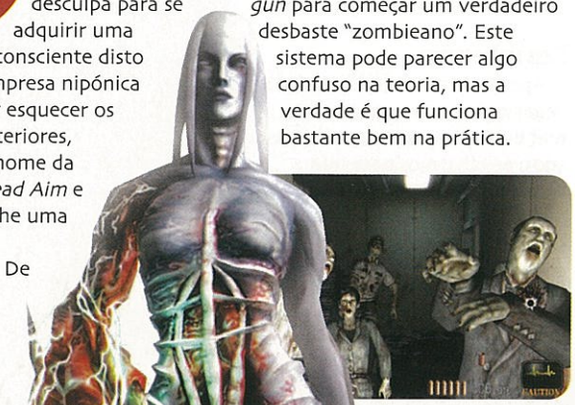
Um jogo que impressiona pela sua jogabilidade pioneira

Pelo que vimos nesta versão antecipada do jogo, a história não será nada por ai além, sendo até um pouco fraquinha, girando em torno de dois espiões (um americano e outro chinês) que se encontram num barco em busca de um psicopata que ameaça lançar várias bombas recheadas de T-Virus em cidades americanas.

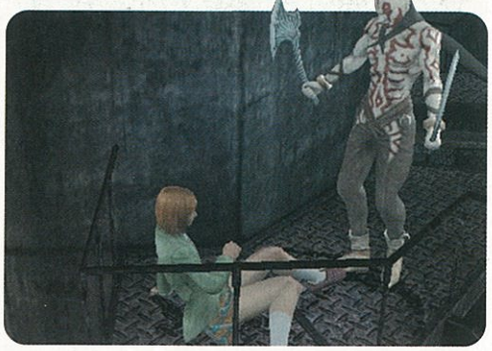
Algo que nos pareceu menos acentuado neste episódio da saga foi a exploração dos cenários, que se encontra bem mais linear do que nos antecessores.

Graficamente está agradável, embora apresente algumas falhas nos modelos 3D das personagens e ainda muitos *slowdowns*, que certamente desaparecerão na versão final. Resumindo, *Resident Evil: Dead Aim* parece um jogo sólido, que impressiona pela sua jogabilidade pioneira. Fica no ar a sensação de que esta vertente pode dar bons frutos e, sinceramente, a ideia não nos parece nada má. Aguardem uma análise para breve, com uma descrição mais detalhada sobre a forma de jogar deste novo *shooter/survival horror*-na--terceira-pessoa da Capcom.

Ricardo Esteves



data Final de Junho | **género** Acção/Aventura | **editora** Capcom | **site** www.capcom.com



Clocktower 3

Corre, Alyssa, corre

Apesar de este jogo ser sem dúvida um *Survival Horror*, tem vários elementos que o afastam da mecânica clássica do género.

Alyssa é uma mocinha que é mandada para um colégio interno por seis anos, sem que lhe seja dada qualquer explicação por parte da mãe. Agora, esta volta a escrever-lhe, instruindo que se esconda até que o dia do seu 15º aniversário passe. Só que Alyssa acaba por desobedecer e regressar a casa, o que prova não ser lá muito boa ideia; a mãe não está, e depois de um encontro imediato com um homem misterioso, ocorrências sobrenaturais começam a manifestar-se numa sucessão de eventos que culminam com Alyssa a atravessar o tempo, encontrando-se subitamente na cidade à noite em plena Segunda Guerra Mundial.

Até este ponto ainda só tiveram tempo para se familiarizarem com o grafismo, totalmente em 3D, que apesar de problemas de *aliasing*, está bastante bem conseguido, e com o sistema de controlo da personagem, que se efectua em direcção à câmara (ao invés do método rotacional de *Resident Evil*) e permite gatinhar. A partir deste ponto são introduzidos os restantes aspectos da jogabilidade.

Para começar, por vezes poderão encontrar fantasmas nos cenários que necessitam de reencontrar um objecto específico para descansar em paz. Isto não é obrigatório, mas torna-se útil, porque eles deixam sempre um item de recompensa e porque, basicamente, deixam de estar no caminho a "atacar-nos".

Em vez de Alyssa ter uma barra de energia, tem um medidor de pânico que sobe quando as manifestações estão muito perto ou atacam. As aparições secundárias de que falámos acima não são muito perigosas, mas o *serial killer* que nos persegue em todos os níveis poderá fazer sérios estragos. O jogo termina caso sejam atingidos quando a barra de pânico estiver no máximo.

O primeiro nível que resolvemos, o tal da guerra, serve logo para nos introduzir à mecânica que supostamente se repete ao longo do jogo inteiro. Em cada uma das épocas existe um assassinato brutal, e o descanso da vítima só poderá ser alcançado após resolverem todo o nível. Estes crimes servem de pano de fundo para algumas *cutscenes* bem violentas, como a da criança pianista que leva com um enorme martelo em cheio na cabeça.

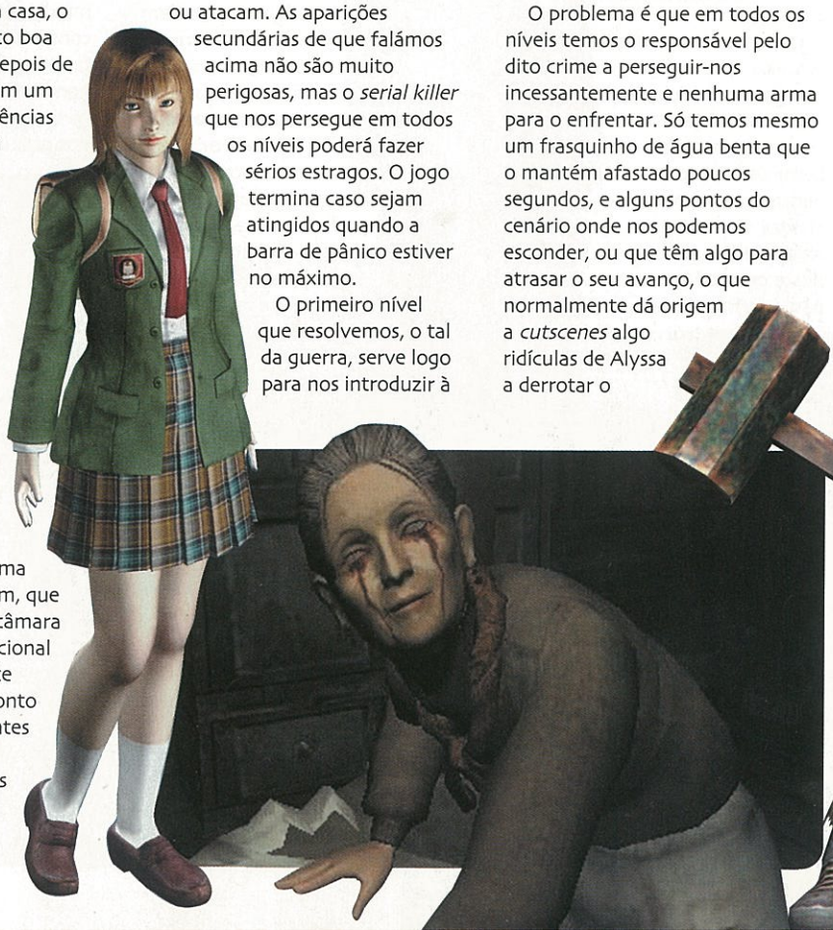
Em todos os níveis temos um assassino a perseguir-nos

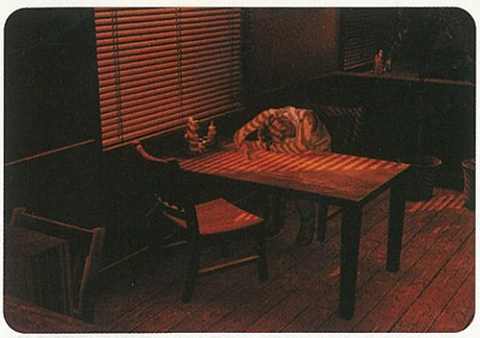
O problema é que em todos os níveis temos o responsável pelo dito crime a perseguir-nos incessantemente e nenhuma arma para o enfrentar. Só temos mesmo um frasquinho de água benta que o mantém afastado poucos segundos, e alguns pontos do cenário onde nos podemos esconder, ou que têm algo para atrasar o seu avanço, o que normalmente dá origem a *cutscenes* algo ridículas de Alyssa a derrotar o monstro atirando-lhe uma cadeira ou um violino.

Estas sequências de perseguição seriam sem dúvida mais eficientes se não fossem quase constantes, o que faz com que passem de elementos de tensão para elementos de irritação. Passado algum tempo o assassino já não mete medo, torna-se só um obstáculo recorrente que vos impede de apreciar calmamente as sequências de aventura e exploração. Façam figas para que a Capcom reduza este exagero na versão final.

De momento *Clocktower 3* apresenta tanto qualidades como falhas, e o facto de o combate ser quase inexistente (no final de cada nível têm realmente umas sequências de frente-a-frente com o assassino) irá tanto atrair a atenção dos jogadores de aventura, como repelir os fãs de acção.

Ana Santos





Silent Hill 3

O outro lado do espelho...

Primeiro: apagar a luz, fechar janela e porta do vosso quarto. Segundo: aumentar volume da televisão, ligar consola e reflectir nisto... "Some parts of this game may be considered violent or cruel..."

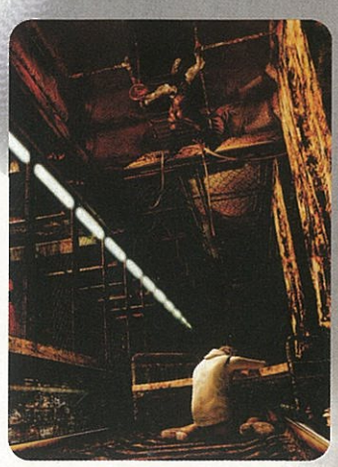
Bem vindos ao universo do terceiro capítulo da saga *Silent Hill* e, se ainda não perceberam, a introdução do texto refere-se ao pequeno aviso que vão ter antes de jogar este título, notando-se algo um pouco diferente do costume, mais concretamente a palavra cruel. Sim, cruel, e não pensem que a dita palavra aparece ali por mero acaso para impressionar os jogadores, pois garanto-vos que este é mesmo daqueles casos em que o aviso faz sentido, uma vez que os criadores da série foram ainda mais longe em *Silent Hill 3*. Até onde a fronteira entre o real, loucura, ou simples imaginação, pode ir? Para descobrirem, acompanhem-me então nesta viagem ao primeiro contacto com uma versão jogável de *Silent Hill 3*...

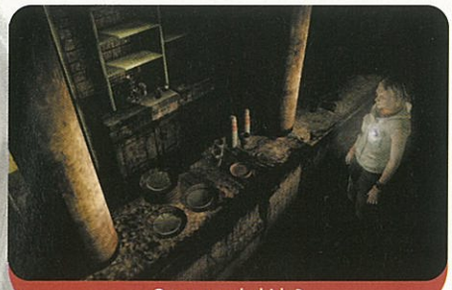
O primeiro ponto a destacar é que esta versão incluía desde logo a opção 50/60 Hz, o que me pôs bem contente e a pensar que estamos a chegar, finalmente, a algum lado na PS2 neste campo. Posto isso, o primeiro choque propriamente dito com *Silent Hill 3* proveio da sua introdução, nomeadamente devido à música que os programadores resolveram incluir. É que ver imagens *gore* e perturbadoras ao som de uma voz e de uma musiquinha que só me fazia lembrar a Celine Dion, ou algo do género, provocou definitivamente um choque contextual entre as imagens e a componente sonora. Após isto, é chegada a hora de entrarmos no jogo propriamente dito.

Pela primeira vez na série, o jogador encarna uma personagem feminina, que neste caso dá pelo nome de Heather, e aparenta ser uma rapariga perfeitamente normal. O seu ar é frágil, não demonstra uma beleza estereotipada de bomba sexual oxigenada, como tanto vemos em certos meios, e tem um *je ne sais qoi* que nos faz sentir mais ligada a ela do que às personagens anteriores da série. Posto isto, o começo do jogo é trepidante e violento, devido ao facto de nos pôr de imediato numa situação de stress e loucura sem sabermos muito bem o que se passa e os porquês de tais acontecimentos, mas depressa descobrimos que tudo, pelo menos aparentemente, era apenas um sonho.

O ambiente desta sequela estará ainda mais demente

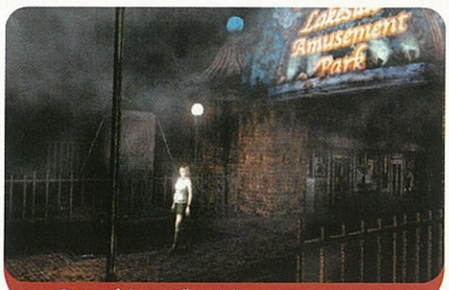
Certo é que após alguns minutos de jogo já tínhamos tido contacto com diversos elementos familiares para os fãs da série, nomeadamente a música infernal, os sons industriais, o efeito *noise* nos gráficos, e um ambiente de



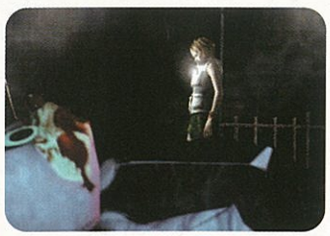


Quer uma bebida?

A bela da lanterna



Os cenários estão mais negros que nunca



feira e parque de diversões absolutamente demente que nos remete de imediato para o primeiro *Silent Hill*, pormenor que mais tarde verificaremos não ser uma mera coincidência... Após isso a imagem fica limpa, semfiltros, com Heather a movimentar-se num centro comercial e a fazer-nos ponderar se este é realmente um título da série. Por outras palavras, começam aqui as surpresas e também começa a saltar à vista a melhoria do grafismo nesta sequela.

Os cenários têm agora mais detalhes e comportam um melhor cuidado ao nível das texturas, e este último pormenor é perfeitamente visível nas expressões e nos detalhes faciais da nossa personagem e de outros intervenientes na história. Estes, por seu lado, têm um aspecto mais humano e menos artificial em relação aos jogos anteriores. No fundo, o grafismo de *Silent Hill 3*, além das melhorias óbvis, confere uma maior veracidade, se isso é possível, ao universo desmiolado e perturbador do jogo.

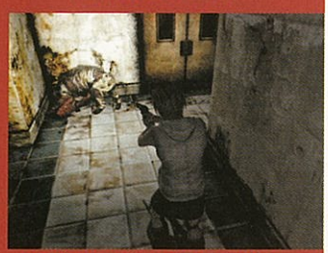
Mas se em termos técnicos existem melhorias, para mim, o melhor que esta sequela reserva é mesmo a história e o ambiente do jogo. No que toca à narrativa, os fãs desta série podem esperar muitas surpresas e revelações algo chocantes, a ponto de, a dado momento no jogo, *Silent Hill 3* começar a ter uma grande ligação ao primeiro jogo da série, parecendo, após o que vi e experimentei, uma sequela quase directa. No que toca ao ambiente deste terceiro jogo, aqui é que a tal palavra "cruel" de aviso começa a fazer todo o sentido.

Silent Hill 3 vai esclarecer os mistérios da série

É que os programadores foram ainda mais longe neste jogo. Sim, existe aqui muita coisa passível de impressionar os mais dados a isso dos ataques cardíacos ou a ambientes de terror psicológico. A componente sonora contribui muito para o ambiente do jogo, mas o mais impressionante é sem dúvida os vários elementos gráficos que poderão vislumbrar ao longo deste título. Eu, não sei bem porquê, talvez pela minha veia sádica e psicopata (hic), ri-me bastante de certas situações e aparições que surgiram diante dos meus olhos, mas o mesmo não aconteceu com outras pessoas, isso vos garanto... Desde os monstros até aos mais variados pormenores nos cenários, podem contar com algumas coisas um pouco estranhas. Outro elemento que ajuda a criar ambiente são os diversos efeitos especiais, muitos deles inéditos, de certas partes do jogo. Um exemplo ideal é uma sala onde iam surgindo veias de

Monstros doentios

Mas o que é isto?!?



Tenham medo... muito medo!

Irra!!! És mesmo chato.

O primeiro Silent Hill

Lançado em 1999 para a PSone (como o tempo passa), *Silent Hill* apanhou tudo e todos de surpresa. O ambiente do jogo era estranho, aterrador e povoado de referências sobrenaturais e demoníacas. O motor de jogo era completamente em 3D, o que era um forte contraste com o grafismo dos cenários pré-renderizados da altura presente na maior parte dos jogos do género, leia-se saga *Resident Evil*. Outros aspectos marcantes, que ainda hoje se mantêm, eram o nevoeiro que cobria a cidade do jogo e o pequeno rádio que da nossa personagem, que transmitia estática na presença de inimigos nas proximidades. Para culminar, o jogo tinha vários finais e, sem adiantar muito sobre os mesmos, todos eles tão estranhos como o jogo em si.

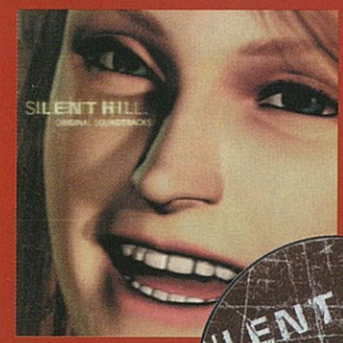
sangue num espelho e nas paredes, criando um efeito global excelente. No fundo, todas estas coisas é que sempre distinguiram esta série dos outros títulos do género, e agora, após extenso contacto com este terceiro jogo, sinto que os criadores da série atingiram um nível quase perfeito nesta sua mistura de terror psicológico inconsciente que explora o nosso subconsciente (estás-lhe a dar...), de modo a criar nele imagens e conceitos. Sim, talvez pareça estar a delirar, mas quem já jogou algum capítulo da série talvez perceba do que falo, porque após o primeiro contacto, nunca mais se vê este género da mesma maneira.

Uma das outras novidades, há algum tempo prometidas, era que *Silent Hill 3* seria virado mais para a acção, mas, por aquilo que vislumbrámos, não sabemos se será bem assim, pois o jogo, em termos de estrutura, mantinha o seu estatuto de *Survival Horror* clássico, em que reinava o equilíbrio entre acção, aventura e alguns puzzles ocasionais. Mesmo assim, o armamento promete algumas surpresas, e já pudemos vislumbrar ou usar coisas como uma espada, metralhadoras ou mesmo uma bola de picos super pesada, ao bom estilo medieval.

A expressão "Jogo Para Adultos" nunca fez tanto sentido

Outro aspecto um pouco diferente é a organização do nosso inventário, que agora se divide em três secções distintas, nomeadamente armamento, itens de recuperação/munições e por último os itens importantes à história ou para resolver puzzles, menos frequentes nesta sequela. Já que estamos a falar da direcção tomada pelo jogo, chegou a altura de mencionar o principal ponto negativo que encontrei nesta versão: a sua falta de ritmo inicial. O jogo demora muito a arrancar, e até às 4/5 horas de jogo parecia arrastar-se, dando a impressão de ser um título bom no género, mas um pouco banal e sem nada de relevante. Só depois desse período é que acontece algo que muda drasticamente o jogo em diversos aspectos e o torna num dos títulos para a PS2 a aguardar mais ansiosamente nos próximos tempos. Mas para isso foi preciso ter alguma paciência, e esperemos que a versão final consiga corrigir este pequeno defeito e equilibrar melhor as coisas, mesmo sabendo que depois desse início de jogo as sensações foram sempre excelentes e transportaram-me para um universo surreal,

As bandas sonoras da série



Um dos aspectos que sempre se distinguiu nesta série é a sua componente sonora, onde o caos e melodia se juntam para formar um conjunto bem peculiar. As bandas sonoras são, aliás, compostas sempre pela mesma pessoa, mais concretamente Akira Yamaoka.

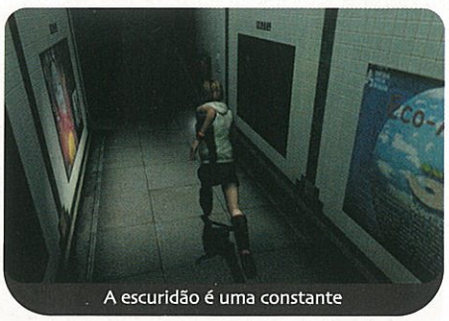
A banda sonora do primeiro jogo começava muito bem, de uma forma calma, mas após a primeira faixa os ouvintes eram brindados com cerca de 40 minutos de melodias (?!!) e ruídos industriais, até culminar na faixa final que misturava fado, flamenco e uma voz feminina a cantar. Sim, quem aguentar ouvir a OST de *Silent Hill 1* até ao fim vai pensar que esteve em locais muito esquisitos, tal a paranóia e a demência instalada por tal experiência sonora.

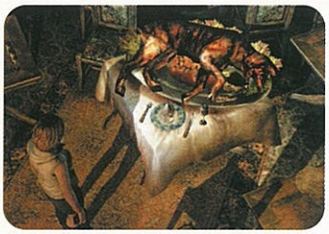
No que toca à OST de *Silent Hill 2*, as coisas são um pouco diferentes, abundando as melodias ambientais de cariz um pouco mais normal, sendo uma experiência dada mais à contemplação, ou reflexão, e bem mais fácil de digerir e ouvir regularmente, ao contrário da anterior, que pede ao ouvinte uma disposição peculiar e um espírito mais abrangente.

Para terminar, *Silent Hill 3* deverá sair, pelo menos lá fora, acompanhado da respectiva banda sonora, não se sabendo ainda se em Portugal chegará também com esta promoção. Quanto à música em si, no jogo está ao nível dos títulos anteriores, mas ouvir em CD é sempre diferente, como tal, as impressões ficam para quando, eventualmente, o conseguir ouvir.

Vai uma banhoca?!?

Isto lembra-me qualquer coisa


A escuridão é uma constante



impressões deixadas por *Silent Hill 3* foram mais do que positivas, e este terceiro jogo será a prova final que (desculpem lá, mas é verdade) a saga *Resident Evil* já não assusta ninguém (há algum tempo), principalmente quando os novos *musts* do susto e terror, e não necessariamente do género, são esta mesma série e os mais recentes, e algo surpreendentes, *Project Zero* e *Eternal Darkness*.

louco e inesquecível. Sim, sou muito exigente e quero sempre mais e melhor, e estas pré-versões servem também, entre outras coisas, para dar o nosso feedback às companhias sobre o que está bom e o que podia ser melhorado.

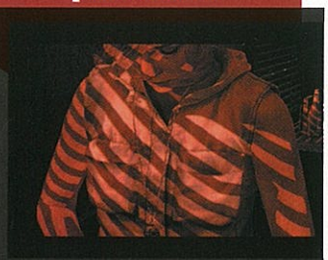
Em termos da jogabilidade, tudo é simples e intuitivo, só a câmara é que põe alguns problemas, que podiam ser resolvidos com o pequeno toque de um botão. De resto, é o habitual neste género, sendo de salientar a boa mobilidade do nosso protagonista, ao contrário de outros exemplos do género, cujas personagens parecem feitos de madeira.
Posto isto tudo, é óbvio que as

O grafismo denota claras melhorias

Para quem gosta deste tipo de jogos, só pelo que esta pré-versão nos deu a ver, *Silent Hill 3* seria por si só um título obrigatório, mas se forem fãs da série...
Então, meus amigos, comecem a contar os dias até ao lançamento, pois este terceiro capítulo, pelo seu aspecto de sequela quase directa do primeiro jogo, e pela revelação de muitos dos mistérios à volta da cidade do nevoeiro, promete ser algo parecido com o surgir de um acontecimento divino...
Sim, é notório que gostei muito do jogo, e a versão a que tive acesso estava já muito boa, restando-me agora apenas esperar pela versão de análise, e rezar que a tremenda ansiedade não me faça cometer alguma loucura até lá.

Nuno Almeida

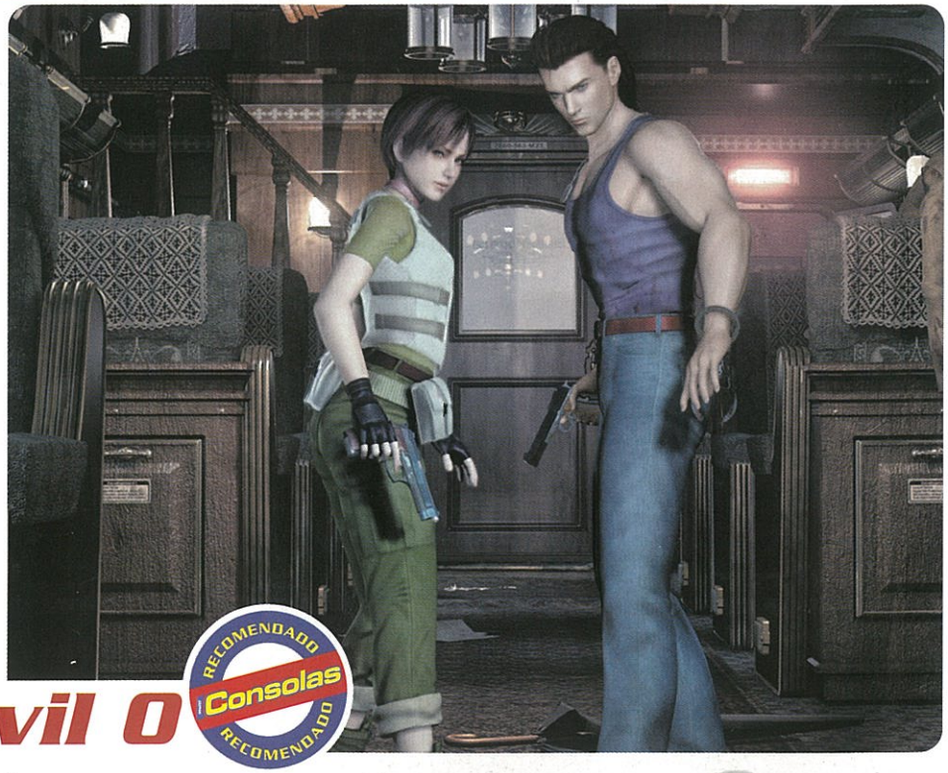
Ambiência pesada


O estilo inconfundível da série

Macabro, como é hábito

Já vi isto no *Silent* original

género Survival Horror | **editora** Capcom | **site** www.capcom-europe.com/residentevilzero | **pvp** 65,95€



Resident Evil 0

RECOMENDADO Consolas RECOMENDADO

A origem do mal

Depois da estreia, com o *remake* do seminal *Resident Evil*, a Capcom regressa à GameCube com um episódio original. *Resident Evil 0* é a prequela de uma das mais famosas e assustadoras sagas da história dos videojogos, precursora do *Survival Horror*.

Sete anos depois do lançamento do primeiro jogo na PSOne, e após um trajecto recheado de sucesso, marcado pela edição de mais três episódios (*RE 2*, *3* e *Code Veronica*, títulos que também serão alvos de conversão para a GameCube), sem contabilizar a incursão da série no território dos *Shoot' em Ups*, a saga mudou-se de armas e bagagens para a GameCube.

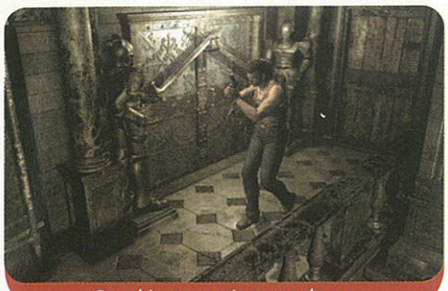
No ano passado assistiu-se à estreia de uma versão melhorada de *Resident Evil* (ver análise na MC 23), que graças às superiores capacidades técnicas da nova máquina, permitiram ampliar ainda mais as potencialidades do jogo. Em 2003, a Capcom traz-nos o novo capítulo da saga (originalmente pensado para sair na Nintendo 64), que nos remete para as 24 horas anteriores às ocorrências verificadas no título original.

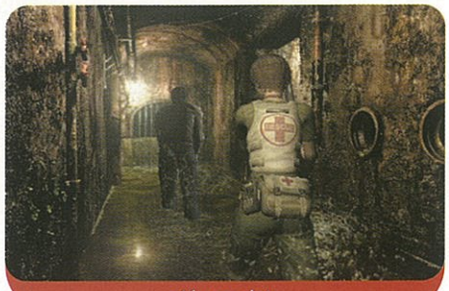
A história tem início em Julho de 1998, nos subúrbios de Raccoon City. Uma série de estranhos acontecimentos desperta a atenção da polícia local, que pede a intervenção da S.T.A.R.S. (Special Tactics and Rescue Service), no sentido de investigar tais perturbações. É enviada para o local uma unidade, a Bravo Team, mas durante a viagem, o helicóptero sofre problemas mecânicos e despenha-se na floresta de Raccon City. Apesar da destruição total do aparelho, todos os membros da equipa sobrevivem. Numa rápida patrulha de reconhecimento, não muito longe do local do acidente, descobrem um veículo militar capotado com todos os ocupantes barbaramente assassinados.

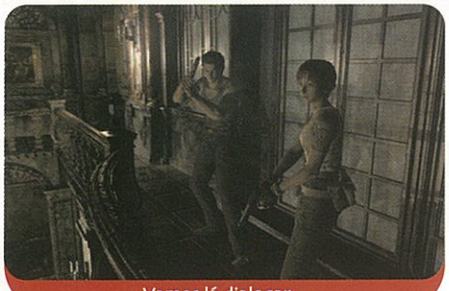
RE 0 continua a ser uma experiência fantástica

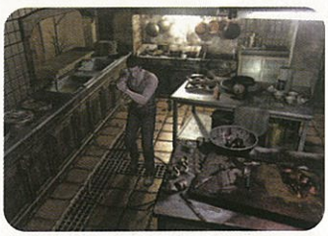
Após a busca aos destroços do veículo descobrem que este transportava um perigoso condenado, Billy Coen, um ex-marine acusado do assassínio de 23 inocentes, que se encontra agora a monte. A equipa decide separar-se para procurar Billy Coen e pouco tempo depois, Rebecca Chambers, uma agente novata (que aparece originalmente no primeiro episódio) descobre um misterioso comboio abandonado. É a partir daqui que o jogador toma conta dos destinos da personagem, com a descoberta de que o comboio está infestado de zombies, que se encontra em movimento e que a bordo está o fugitivo que tanto procuravam. Esta é a premissa que nos conduzirá a mais uma horripilante aventura, que desvenda um pouco mais da história do temível T-Virus, da sinistra corporação Umbrella e dos terríveis acontecimentos que varreram a nossa conhecida mansão. *Resident Evil 0* funciona como um interlúdio da série, uma forma de consolidar ainda mais a trama que se prolonga pelos vários episódios e que terá, futuramente, novos desenvolvimentos. O retorno de velhos conhecidos como William Birkin (*RE 2*) e Albert Wesker (*RE* e *RECV*) e a introdução de novas personagens como James Marcus, um dos fundadores da Umbrella Corporation, e o estranho jovem pálido vestido de branco, reforça o sentido de continuidade, garantindo um argumento coeso e com sentido.

Resident Evil 0 (*RE 0*) continua a ser uma experiência


O ambiente continua tenebroso


Aí vem ele!


Vamos lá dialogar...



fantástica - prolongando a tradição herdada pelo seu historial - com uma narrativa que nos prende ao ecrã, tal a sua carga emotiva, alternando momentos de puro suspense com os de pura acção.

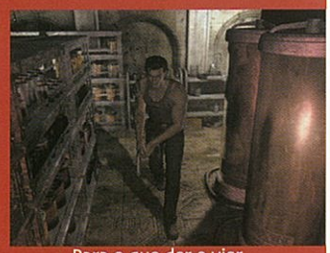
Permite a utilização em simultâneo de duas personagens

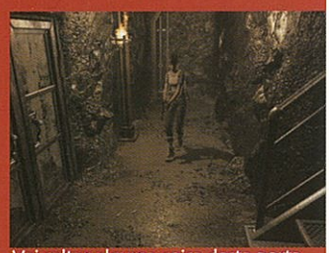
Este episódio continua a respeitar, quase na íntegra, todos os elementos que colocaram a série na lista de preferência dos apreciadores do *Survival Horror*, como por exemplo, o mesmo sistema de controlo da personagem. Mas face aos anteriores capítulos, *RE 0* introduz algumas novidades. A mais notória, e que se traduz numa nova abordagem, consiste na utilização em simultâneo de duas personagens, num sistema designado por "Partner Zapping". De forma a melhor utilizar este sistema, a Capcom dá-nos duas personagens que se complementam, cada qual com características e atributos próprios: Rebecca Chambers, a novata agente da S.T.A.R.S., frágil no combate mas com um excepcional dom químico (essencial na mistura de ervas), e Billy Coen, o ex-marine, com uma forte compleição física e uma predisposição especial para situações de combate. Este sistema dá-nos uma nova experiência de jogo, permitindo a criação de novas situações e puzzles, bem como a utilização de novas tácticas e estratégias.

Sempre que as duas personagens estão juntas – há momentos em que se encontram em lados opostos – podemos, bastando carregar no botão X, optar por aquela que desejamos controlar. À outra, podemos atribuir ordens, através de um simples menu, que passam por nos acompanhar ou ficar parado, disparar ou não. De um modo geral, está bem implementado, pese embora alguma dificuldade que a IA tem em gerir a personagem que não está sob o nosso controlo. É comum intrometer-se na linha de fogo, disparar para o lado errado ou colocar-se precisamente no local em que não queremos, apesar de podermos controlar os movimentos da personagem secundária com o stick C.

A implementação deste novo método de controlo obrigou a que o inventário fosse reestruturado (um dos maiores pedidos dos fãs da saga), sendo agora possível a troca de itens entre personagens, e quando estas estão em equipa, passam, consequentemente, a dispor de 12 *slots*, 6 para cada uma. De igual forma, também podemos atirar fora os objectos que não queremos, ou deixar no chão os que de momento não são necessários – dispensando assim o uso dos famigerados baús – ficando estes assinalados no mapa para uma futura recuperação. Mas não pensem que esta

Armados até aos dentes

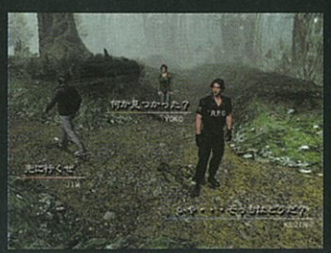

Para o que der e vier

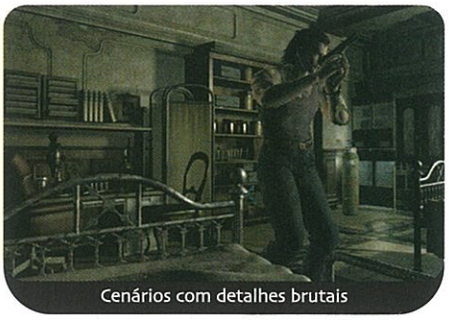

Vai saltar alguma coisa desta porta

Matar zombies a dois é mais engraçado

O futuro da saga

Resident Evil é uma das mais populares séries da história dos videojogos, tendo, desde a sua estreia em 1996 na PlayStation, vendido mais de 20 milhões de exemplares. Assim, não é estranho que a Capcom continue a alimentar a enorme legião de fãs com novos jogos. Neste momento encontra-se a trabalhar em três novos projectos: *Resident Evil Online* para PS2, *Resident Evil: Dead Aim* também para a PS2 (antevisão nesta edição) e o tão aguardado novo capítulo da série, *Resident Evil 4*, para a GameCube.

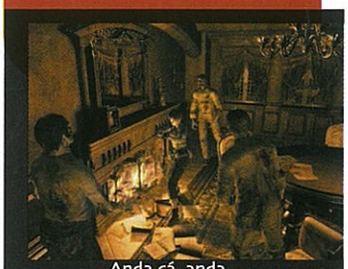


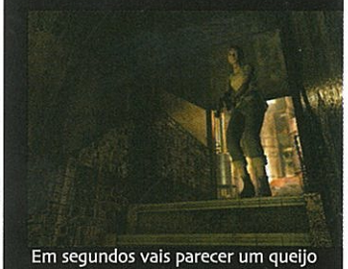

Cenários com detalhes brutais

Disparar até dizer chega

Eles andam aí...

Os zombies


Anda cá, anda...


Em segundos vais parecer um queijo

Vamos dançar uma valsa?!?

alteração vem facilitar em demasia a vida do jogador. O jogo tem dezenas e dezenas de objectos e armas, desde as insubstituíveis munições aos sprays de primeiros socorro, passando pelos novos cocktails molotov, mas, às vezes, parece que nunca transportamos o que queremos, o que nos obriga a contínuas viagens para a frente e para trás. Não esquecendo que existem itens, nomeadamente armas como a caçadeira, que ocupam duas *slots*. No entanto, este sistema confere uma outra liberdade ao jogador, sendo importantíssimo uma boa gestão do inventário.

A mecânica de jogo permanece igual, o que significa que o processo de controlo das personagens – questão que ainda continua a suscitar polémica – continua inalterado. Assim, a movimentação das personagens continua lenta e um pouco "robótica".

Refira-se ainda um pormenor associado à jogabilidade: a maior parte dos puzzles continua com um elevado grau de dificuldade e pouco lógicos, embora alguns tenham sido bem arquitectados para maximizar o novo sistema de duas personagens.

Um título que honra a série em todos os sentidos

Em termos de longevidade, *RE o* é um jogo que tem uma boa duração de vida, com uma curva de aprendizagem suave, oferecendo três níveis de dificuldade (Easy, Normal e Hard); recomendo vivamente o nível intermédio, já que o Easy retira grande parte do gozo ao jogo. E como já é hábito, uma vez completo o jogo, desbloqueia-se um sem número de extras, que incluem um divertido mini-jogo, Leech Hunter, novos fatos e armas adicionais.

RE o foi desenvolvido em simultâneo com o *remake* do primeiro jogo, partilhando a mesma tecnologia. Como tal, não é de estranhar que a componente técnica exiba a mesma qualidade e excelência. Este é aliás um dos grandes pontos fortes do jogo. Os cenários pré-renderizados encontram-se detalhados e hiper realistas, ornamentados com pormenores deliciosos que lhe conferem vida, como as cortinas que mexem com o vento, as garrafas que rolam com o comboio em movimento ou as pequenas chamas que ardem nas velas de parede.

O uso preciso dos jogos de luz e sombra contribui de sobremaneira para criar um ambiente tenso e assustador. Saliente-se ainda a qualidade das animações das personagens, meticulosamente recriadas e repletas de detalhe, como as algemas de Billy, que se mexem enquanto ele corre, e as sequências de vídeo (FMV), do melhor que se tem feito ultimamente.

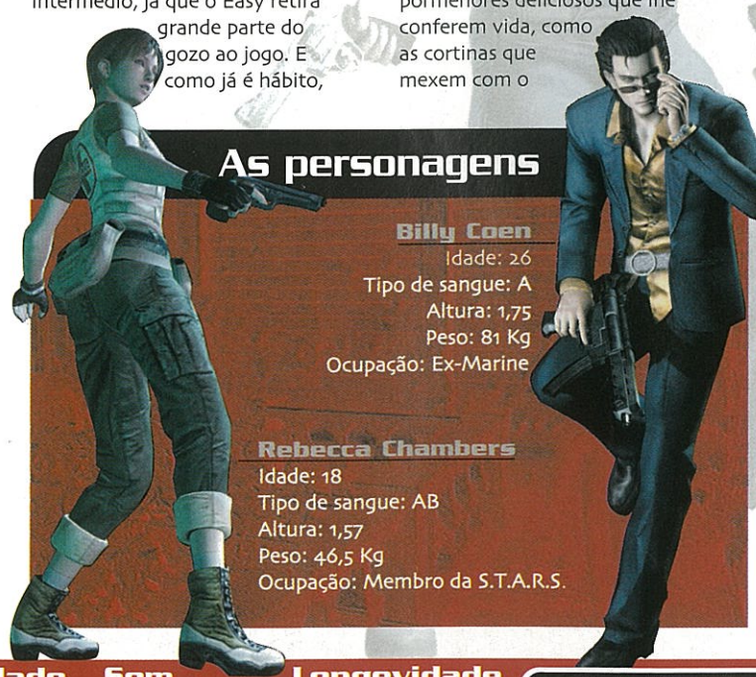
Infelizmente, como também é tradição da saga, os tempos de *loading* mantêm-se, com recurso às populares portas, escadas, etc.

Outro factor que tem um papel determinante no desenrolar do jogo é a sonoplastia. A utilização cirúrgica de efeitos sonoros, dos temas musicais, bem como do silêncio para criar uma atmosfera de suspense e terror, resulta na perfeição. Apesar de não contar com suporte nativo para Dolby Pro Logic II, recomenda-se a utilização de um bom sistema de som. Verão que sa diferença é notória.

Resident Evil o assume-se como uma aquisição obrigatória para os possuidores de uma GameCube. Uma experiência que tanto agradará aos veteranos da série como aos principiantes.

Rui Rodrigues

As personagens



Billy Coen
Idade: 26
Tipo de sangue: A
Altura: 1,75
Peso: 81 Kg
Ocupação: Ex-Marine

Rebecca Chambers
Idade: 18
Tipo de sangue: AB
Altura: 1,57
Peso: 46,5 Kg
Ocupação: Membro da S.T.A.R.S.

Gráficos	Jogabilidade	Som	Longevidade
9	8	8	9
Ricos e detalhados. Um exemplo a seguir.	Clássica e assustadora.	Recria o ambiente perfeito.	Excelente mas por vezes difícil.

Opinião Final
Um magnífico jogo que exibe um excelente grafismo e que complementa uma das maiores sagas da história dos *Survival Horror*. A não perder.

Pontuação
9

Faz a tua festa!

SONY

Ganha esta aparelhagem!

Agora com as Barras de Cereais Nestlé CHOCAPIC, NESQUIK e GOLDEN GRAHAMS podes ganhar uma das **10** aparelhagens Sony.
Envia 5 invólucros* de qualquer uma das barras CHOCAPIC, NESQUIK ou GOLDEN GRAHAMS e esta aparelhagem pode ser tua! Não percas tempo!

* Não são válidos os invólucros de amostras.

OS 100 PRIMEIROS A ENVIAR GANHAM UNS AUSCULTADORES SEM FIO.

Preenche já o cupão e envia para:

"CONCURSO FAZ A TUA FESTA"
APARTADO 8060 - 1801-001 LISBOA

Promoção válida até 20 de Junho de 2003 (data de carimbo dos CTT).
Sorteio a realizar no dia 30/06/2003.
Os resultados serão publicados no jornal Público no dia 14/07/2003

Visita o site em www.nestle.pt

PREENCHER EM LETRAS MAIÚSCULAS

Nome

Data de Nascimento / /

Morada

N.º Andar Letra

Localidade

C. Postal - .

Telefone Telemóvel

E-mail

Ass. Encarregado de Educação Data / /

O preenchimento dos elementos é obrigatório para a participação nesta promoção. Os dados pessoais constantes deste postal serão inseridos num ficheiro informático da responsabilidade da Nestlé Portugal, S.A., R. Alexandre Herculano, n.º 8, 2795-010 Linda-A-Velha e destinam-se ao processamento do presente concurso bem como a serem futuramente utilizados pelas empresas do Grupo Nestlé exclusivamente para o envio de correspondência ou de ofertas promocionais. o titular tem os direitos de acesso, rectificação e eliminação dos dados fornecidos e pode exercê-los pessoalmente ou por escrito junto da morada indicada. A falta de assinatura do encarregado de educação por menores de 18 anos, implica a não admissão ao concurso bem como o não envio de qualquer correspondência ou ofertas promocionais. Se não desejar receber outra correspondência ou ofertas promocionais assinale aqui: ☐

UMA NOVA FORMA DE LIBERDADE

ISS 3

A caminho da glória?

A série *ISS* tem vindo a afirmar-se muito timidamente desde que se divorciou da saga *Pro Evolution,* concentrando a sua jogabilidade num estilo *arcade* muito despreocupado, que parece manter-se nesta terceira edição.

O nome *ISS* tornou-se num marco incontornável no que diz respeito a jogos de futebol, sobretudo na velhinha Nintendo 64. Desde essa altura que o jogo da Konami tem tido uma presença algo nómada no mundo dos videojogos, passando de formato para formato em busca da glória que o seu irmão *Pro Evolution Soccer* tomou como sua por direito. Depois da desilusão que se revelou ser *ISS 2,* parecia que a Konami ia deixar morrer o projecto, mas a equipa de programação de Osaka recebeu mais uma oportunidade para rectificar os problemas do jogo anterior, presenteando-nos agora com uma experiência melhorada em vários aspectos, mas não na sua totalidade.

Nesta versão são notórias várias mudanças ao nível da jogabilidade, contudo um olhar mais aprofundado revela algumas incoerências que impedem *ISS 3* de alcançar o lugar que tanto ambiciona entre nomes como *FIFA* e o supracitado *PES.*

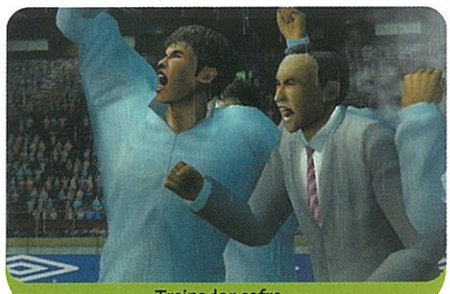
A jogabilidade é ligeiramente semelhante à de *FIFA*

ISS 3 faz-se acompanhar pelos habituais modos de jogo Friendly Match, International Cup, Custom League, World League Mode e o peculiar Mission Mode. Este último consiste numa série de desafios com objectivos bastante distintos, tais como vencer um jogo a 10 minutos do fim em situação de desvantagem. A intenção por detrás deste modo é a angariação de pontos que servem para comprar novos equipamentos, estádios, novas habilidades para os jogadores, etc. Os outros modos de jogo também servem para a atribuição dos mesmos, incluindo o modo Friendly Match, que curiosamente nos deixa apostar pontos contra um amigo. No entanto, a nossa prestação é recompensada através de vitórias, empates ou derrotas, mas se ganharmos um jogo por um a zero, ou por cinco a zero, o prémio é o mesmo, sendo por isso este sistema de atribuição de pontos algo injusto, ou até incoerente, visto que não premeia a performance dos jogadores equilibradamente. Por outro lado, este sistema faz lembrar algo saído de um *Gran Turismo,* mas que na realidade só serve para aumentar a longevidade do jogo de uma forma ligeiramente desinteressante e entreter aqueles que queiram explorar *ISS 3* até à exaustão, dado que não afecta directamente a jogabilidade e consecutivamente o gozo de jogar.

Pois é, a jogabilidade, agora mais do que nunca, oscila entre a simulação e o *arcade,* um factor que pode ser considerado negativo, pois dá a sensação que os programadores perderam o rumo a meio do processo. As primeiras vezes que começamos a jogar *ISS 3* é inevitável lembramo-nos de *PES,* como se este se encontrasse num estado de evolução muito primitivo. Isto acontece porque a física de jogo tanto é rigidamente *arcade,* sobretudo no sistema de passes, como desleixadamente simulação, no que toca à física que rege o movimento da bola.

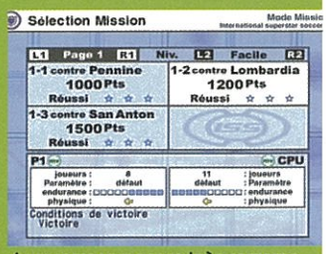
O menu inicial

O catálogo de compras


Treinador sofre...

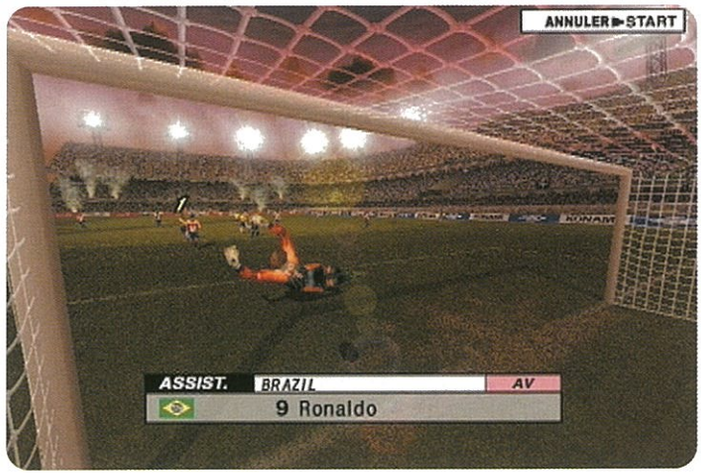
Opções especiais

O Mission Mode



As recompensas para ir às compras

A escolha das equipas



Mesmo assim, após umas horas de jogo começamos a perceber as intenções deste *ISS*, ou seja, o seu público alvo é aquele tipo de jogador que procura satisfação rápida e muitos golos sem sofrimento, bem ao estilo da série *FIFA*, e isso foi conseguido.

A ajudar neste tipo de jogabilidade estão as várias fintas a que acedemos através do botão R2, combinado obviamente com os botões Quadrado, Círculo e X. Cada combinação tem um resultado diferente, e muitas vezes as semelhanças com a saga *FIFA* são demasiado explícitas, não só no tipo de fintas, como na própria animação dos jogadores. Mas as semelhanças não se ficam por aqui, dado que é possível dominar a bola a meio campo e seguir até à baliza sem passar a ninguém, tudo graças às novas fintas. Se isto é bom, ou mau, depende inteiramente dos jogadores e do tipo de sensações que procuram, pelo que não podemos crucificar o jogo por isso.

Graficamente está inferior à qualidade de *PES2*

Os livres, as faltas e a marcação de cantos também utilizam o velho sistema da seta, ao qual se pode aplicar curvas de efeito para ludibriar os defesas e respectivo guarda-redes, um sistema que apesar de ultrapassado ainda resulta.

A IA dos adversários está um pouco rudimentar, e os árbitros sofrem de algo que se pode chamar de excesso de zelo, pois a mínima falta por trás, mesmo que inofensiva, resulta em cartão amarelo. Este excesso de zelo, infelizmente, só resulta contra o jogador, dado que o computador pode desancar-nos sem ser penalizado, existindo aqui algo de errado que não conseguimos perceber.

Outro defeito do jogo, que aliás parece ser hereditário, são os *loadings* que acompanham cada expulsão e que matam a acção desnecessariamente para nos levar ao menu das substituições, mas parece que a série *ISS* já faz desse problema uma imagem de marca, pelo que nesse aspecto não há nada a fazer.

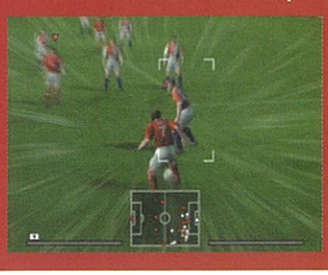
Graficamente o jogo oscila novamente entre o muito bom e o medíocre. Alguns jogadores, caso de Sérgio Conceição, estão muito parecidos, enquanto que estrelas como Luís Figo fazem lembrar uma espécie de Wolverine dos livros da Marvel. De resto, visualmente *ISS 3* está com muito bom aspecto, embora não ultrapasse a qualidade gráfica de *Pro Evolution*.

Enfim, este é um jogo que se dirige a um público específico, o mesmo tipo de público que prefere um *FIFA* a um *PES*. Se fazem parte deste rol de jogadores, então não perdem nada em dar uma vista de olhos a este título, se não, já sabem que o melhor do género é o seu irmão também *made in* Konami.

Paulo Santos

Bullet Time no Futebol?

Sempre que nos aproximamos da área do adversário, aparece um ícone que nos indica para pressionarmos o L1. Quando o fazemos, a câmara coloca-se atrás do nosso jogador por forma a ludibriar o adversário com uma finta, e quem sabe, marcar um belo golo. Apesar de inovador, este sistema é mais bonito que funcional, pois raramente tem a eficiência desejada.



Gráficos	Jogabilidade	Som	Longevidade	Opinião Final	Pontuação
8	7	8	7	Falta-lhe a profundidade de *PES2* e a qualidade de um *FIFA*, mas pode agradar aos jogadores que procuram o gozo rápido de marcar golos sem grandes preocupações.	7
Agradáveis, mas inferiores aos de *PES2*.	Entre a *arcade* e a simulação, privilegiando a primeira.	Efeitos sonoros e comentários de qualidade, incluindo os hinos nacionais.	Sistema de extras interessante, mas pouco recompensador.		

género Puzzle/Party Game | **editora** Infogrames | **site** www.sega.com | **pvp** N/D

Super Monkey Ball 2

Macaquinhos à solta!

AiAi, MeeMee, Baby e GonGon regressam à GameCube com as suas esferas coloridas recheadas de muita diversão, mas também de muita frustração.

Para começar, se não conhecem *SMB*, fiquem a saber que se trata de um jogo que é parte puzzles, parte teste de agilidade e parte *party game*. Nos modos *single* é necessário manipular um tabuleiro, de modo a levar um macaquinho envolto numa esfera do ponto de partida ao ponto de chegada, e nos modos *multiplayer* somos presenteados com alguns mini-jogos que podem ser desfrutados por até quatro jogadores em simultâneo.

As coisas não mudaram muito desde o capítulo anterior. No campo dos mini-jogos irão encontrar os seis originais, todos disponíveis logo de início, sendo possível desbloquear mais seis acumulando pontos nos modos *single player*. As boas notícias é que o Monkey Fight e Race continuam tão excelentes como sempre. As más é que os piorzinhos, como é o caso do Golf, continuam aborrecidos. Existem algumas inovações em todos eles, especialmente a nível de cenários e pistas, mas nada de extraordinário.

No campo das novas aquisições temos o Monkey Boat, Tennis, Soccer, Baseball, Shot e Dogfight. As opiniões irão dividir-se relativamente a estes, mas aconselho vivamente que não se deixem enganar pelo nome Baseball, pois nesta variante não é preciso compreender a fundo as regras do desporto, e este é um dos jogos mais divertidos dos seis.

Apesar de entre os doze mini-jogos disponíveis existirem vários que fartam rapidamente, a qualidade dos restantes continua a garantir a *SMB 2* o estatuto de *party game* por excelência, na GC e não só, devido à sua simplicidade e diversão. É impressionante ver até aquelas pessoas que nunca jogam ficar "agarradas" ao Monkey Race, Fight, etc.

As coisas não mudaram muito desde o capítulo anterior

Passando ao *single player*, aquele que era o modo principal no original, o Challenge, passa aqui para segundo plano. Trata-se de vários *stages* organizados por dificuldade que é preciso completar com vidas limitadas. Já no palco central temos agora o Story, que é composto basicamente pelos mesmos níveis do anterior, mas organizados de maneira diferente e intercalados por *cutscenes* que ganham sem dúvida o prémio do absurdo - a pequena cantoria e dança que a trupe de macaquinhos faz no final de cada uma delas é uma das coisas mais ridículas que já vi.

Sinceramente, os níveis desta sequela pareceram-me não piores, mas menos consistentes. Para além de alguns deles serem absurdamente difíceis, muitos utilizam mecanismos que fazem com que o sucesso dependa não da vossa agilidade, mas sim de sorte e de uma aprendizagem feita com as tentativas falhadas, o que estraga um pouco a fluidez do original.

Para finalizar, e já que a sonoplastia e o grafismo permanecem quase idênticos, se forem fãs do primeiro irão encontrar aqui mais do mesmo, mas afastem-se se estiverem à procura de muitas inovações. Caso estejam indecisos entre as duas versões, optem pelo primeiro, caso vos interessem os puzzles, e pelo segundo se quiserem um *party game*, se bem que para desbloquear os jogos extra terão de engolir largas doses dos puzzles.

Ana Santos

Gráficos	Jogabilidade	Som	Longevidade
8	8	7	8
Iguais ao anterior.	No geral muito boa.	Tem altos e baixos.	Muitos puzzles e 12 *party games*.

Opinião Final

Apesar de não contar com muitas inovações, continua a ser um excelente jogo e uma compra recomendada para quem não possui o anterior.

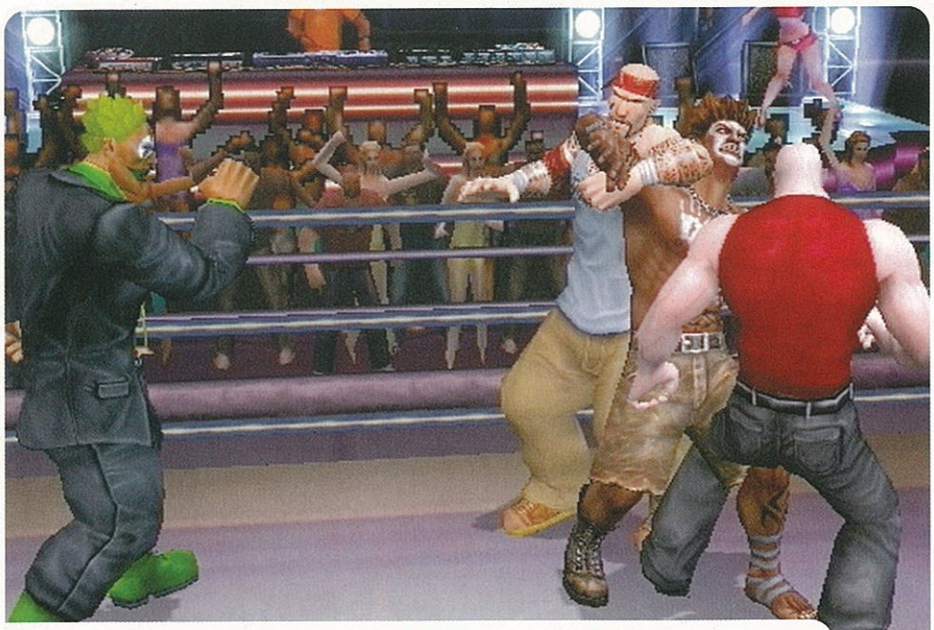
Pontuação 8

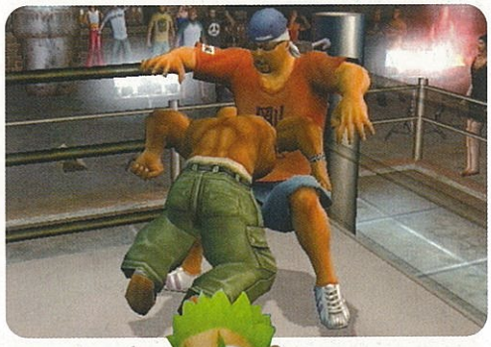
TM e ® são marcas registadas da Nintendo. © 2002.2003 Nintendo

Resident Evil® Zero
EMERGENCY
S.T.A.R.S.
RACCOON POLICE DEPT.

©CAPCOM CO., LTD. 2002 ALL RIGHTS RESERVED. TM, ®, AND THE NINTENDO GAMECUBE LOGO ARE TRADEMARKS OF NINTENDO. © 2002 NINTENDO

THE LEGEND OF
ZELDA
the Wind Waker





Def Jam Vendetta

Hip Hop a rular

Com um ambiente bem particular, *Def Jam Vendetta* acabou por ser uma boa surpresa este mês ao apresentar-se como um título de Wrestling de contornos *arcade*, divertido e sem grandes pretensões

Para quem não sabe, a Def Jam é uma conhecida editora de Rap/Hip Hop dos Estados Unidos, como tal alguns dos *wrestlers* a que temos acesso são artistas dessa editora, com destaque para Method Man, Redman ou Ghostface Killah. Assim, é normal que o ambiente do jogo gire à volta desta cultura musical, mas, gostos à parte, este título deve ser dos títulos de Wrestling que mais gozo me deu jogar nos últimos tempos.

A jogabilidade é tipicamente *Arcade* e permite a qualquer jogador começar a jogar sem passar pelos respectivos tutoriais, se bem que uma vista de olhos aos mesmos não faz mal nenhum... O botão X serve para agarrar os oponentes e, associado às direccionais e outros botões, permite posteriormente fazer as famosas pegas desta modalidade, ou tentar imobilizar os oponentes caídos de modo a tentar ganhar os combates dessa maneira. Temos também um botão para correr e outro de ataque que, pressionado repetidamente e com as direcções, nos permite efectuar diversos *combos*, alguns deles bem brutais e diferentes consoante a personagem que estejamos a controlar no momento. Conforme o combate se desenrola, é também possível efectuar ataques especiais após enchermos uma barra específica, com estes a permitirem, num certo timing, movimentos espectaculares e KOs imediatos.

Graficamente, o jogo está bom e, além da boa representação dos nomes conhecidos da editora, existem outras personagens, de entre as mais de 40, para desbloquear, que apresentam curiosas semelhanças físicas com outros artistas, apesar do seu nome diferente no jogo.

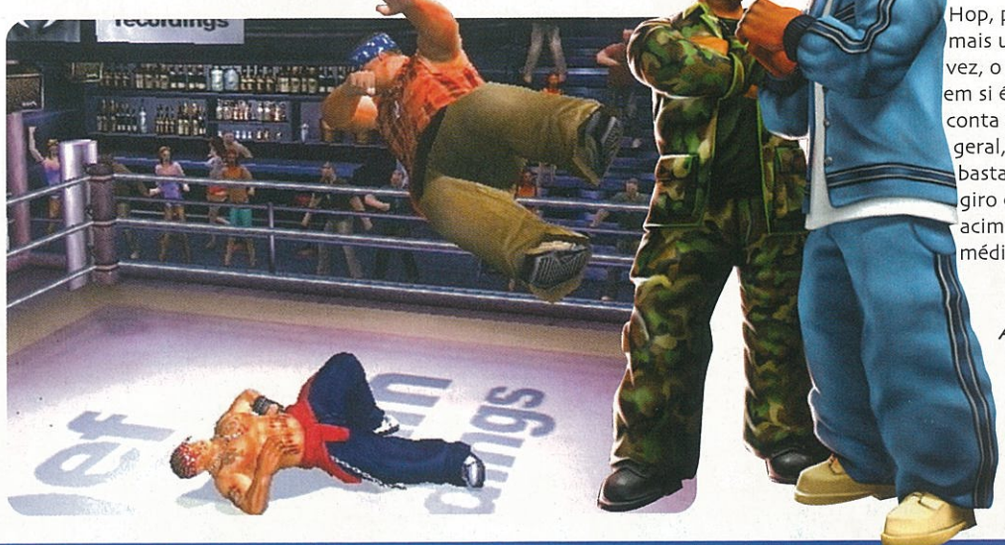
Um título sólido e agradável em todos os aspectos

Lembro-me, por exemplo, de duas personagens que me fizeram lembrar de imediato o *rapper* Eminem e outra o Craig David. No que toca ao som, é óbvio que já sabem o que esperar, muito Hip Hop e ambiente "tá-se bem, ultra *cool*", com destaque para a presença dos clássicos Public Enemy na banda sonora.

Em termos de modos, existem vários, mas o que se destaca é o Story, onde irão desbloquear muitos dos segredos do jogo, tentar conquistar uma rapariga (hmmm...), e onde passarão a maior parte do vosso tempo. De notar que podemos também jogar em *multiplayer* até quatro jogadores ao mesmo tempo, quer em equipas, quer na modalidade de todos contra todos.

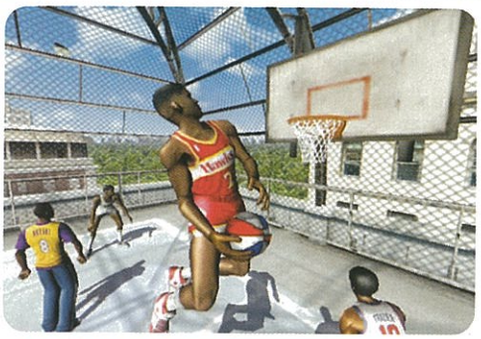
No fundo, *Def Jam Vendetta*, apesar de não ser propriamente um *must* ou excepcional, é um título sólido em todos os campos e bastante divertido, que só peca por alguma lentidão e excessiva duração dos combates. Um título recomendado para os fãs deste tipo de jogos, mesmo para os que não gostem muito da cultura Hip Hop, pois, mais uma vez, o jogo em si é que conta e, no geral, ele é bastante giro e acima da média.

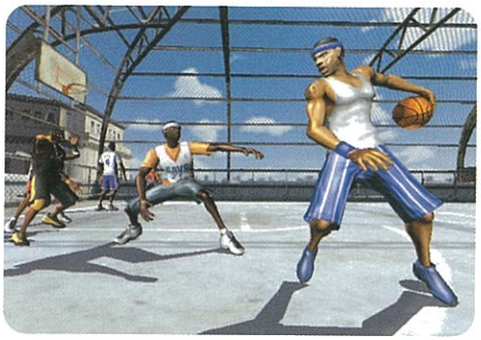
Nuno Almeida

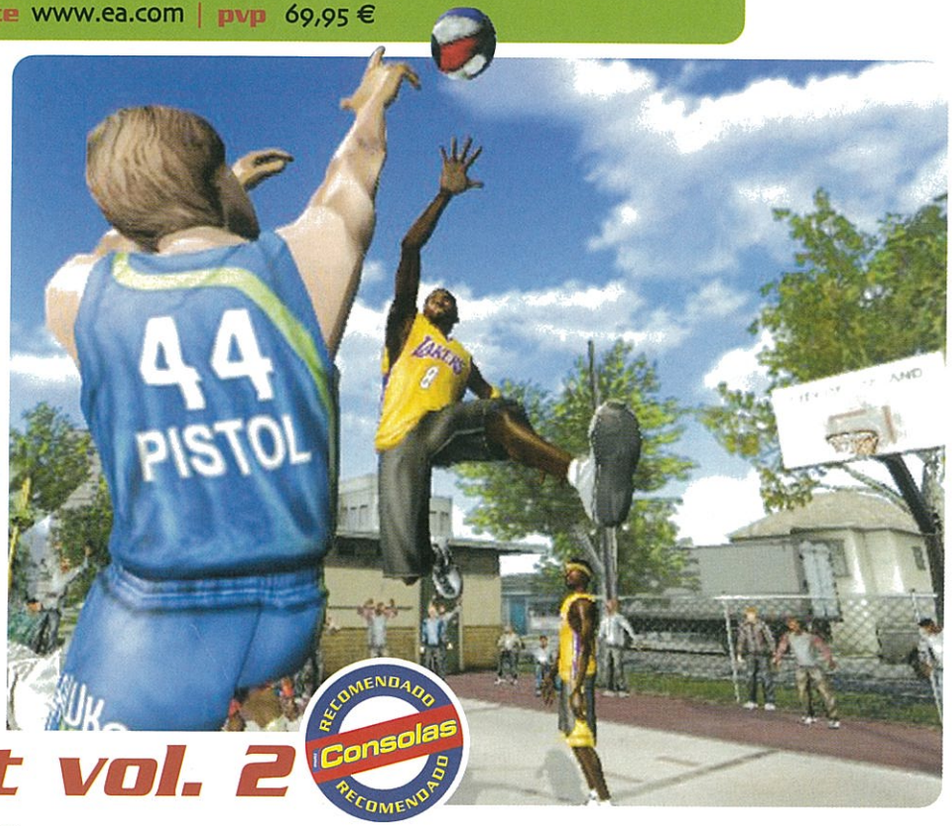


Gráficos	Jogabilidade	Som	Longevidade	Opinião Final	Pontuação
7	8	7	8	*Def Jam Vendetta* foi uma agradável surpresa. Não sendo uma "bomba", é um jogo bom em diversos campos e bastante divertido, recomendado para os fãs do estilo.	7
Razoáveis. Boa representação das personagens.	Fácil e imediata.	Dependerá do gosto de cada um.	Muitos extras para desbloquear.		

género Desporto | editora EA | site www.ea.com | pvp 69,95 €







NBA Street vol. 2

Recomendado Consolas Recomendado

It´s show time!!!

Depois do sucesso alcançado com o título original, a EA Sports Big volta a surpreender os adeptos com *NBA Street Vol. 2*.. Um jogo soberbo e que não irá deixar ninguém indiferente.

É verdade, a Xbox antecipa-se à concorrência, e os amantes do basquetebol podem começar a poupar uns trocados. *NBA Street vol. 2* fez finalmente a sua aparição na consola da Microsoft, e o resultado final é uma verdadeira loucura. Se gostaram do primeiro, então vão delirar com esta nova proposta...

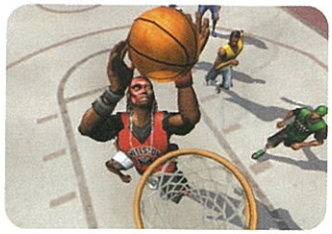
Mas avancemos de imediato para as características do jogo. Desenvolvido pelo pessoal da NuFx, o jogo destaca-se logo à partida pelo excelente leque de modos que oferece. O City Circuit do primeiro *NBA Street* deu lugar a duas vertentes distintas: o NBA Challenge e Be a Legend. Enquanto na primeira opção vamos controlar jogadores oficiais da NBA, na segunda a acção desenrola-se com um conjunto de jogadores fictícios. Temos que criar um jogador à nossa imagem, dar-lhe os atributos que consideramos mais importantes e entrar num super torneio por várias localidades norte-americanas. Os jogos de exibição estão naturalmente presentes, bem como um novíssimo modo *multiplayer* para quatro jogadores. Claro que antes é necessário aprender todas as "manhas" do jogo, e para isso existe um modo de aprendizagem. Intitulada Street School, esta vertente torna-se indispensável para quem nunca teve contacto com a série. Para os mais experientes também aconselhamos a passagem por esta escola, uma vez que as alterações ao nível da jogabilidade (agora mais complexa) a isso obrigam.

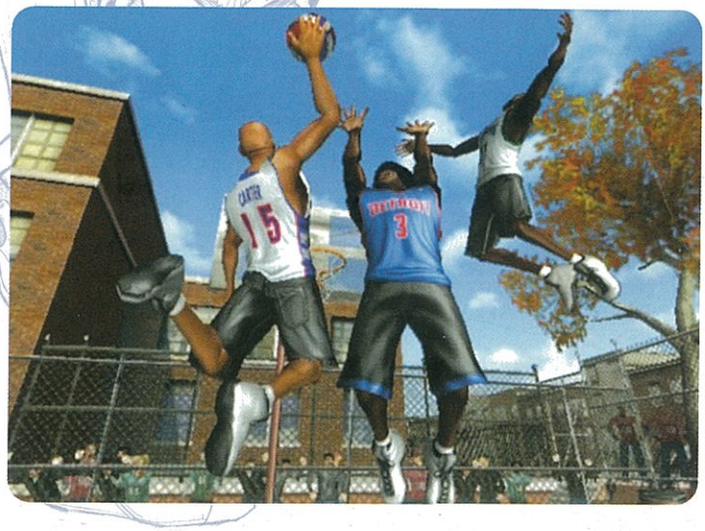
Vencendo os jogos ganhamos pontos que servem para desbloquear uma série de itens, tais como novos *courts*, equipamento, novos movimentos, jogadores actuais e ainda algumas lendas do basquetebol. Os mais novos podem não reconhecer estes nomes, mas quem acompanha a modalidade sabe perfeitamente da qualidade de jogadores como Larry Bird, Wilt Chamberlain, Bill Walton, Jerry West, George "Iceman" Gervin, "Pistol" Pete Maravich, Clyde Drexler e Magic Johnson.

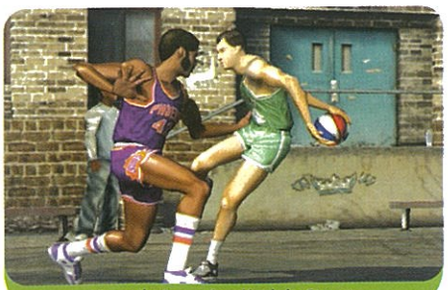
O clássico do basquete arcade está melhor que nunca

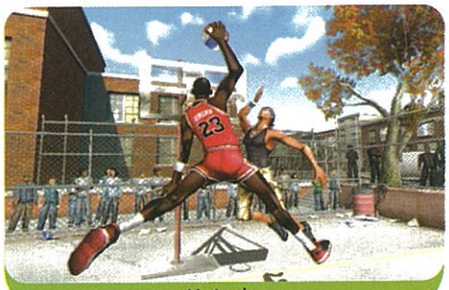
E o Jordan? O pessoal da NuFX não se contentou com um só Jordan e deste modo não estranhem se encontrarem não um, mas três (!!!) exemplares daquele que é considerado por muitos como o melhor jogador de basquete de todos os tempos.

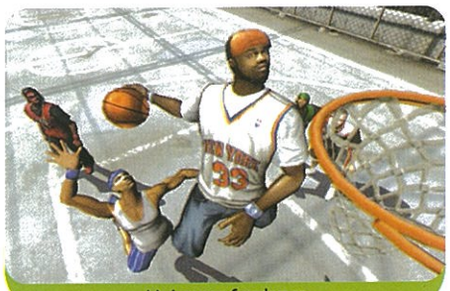
No que toca à jogabilidade, as novidades são imensas. No ataque o sistema passa pelas três acções básicas, isto é, o passe, a finta e o lançamento. Na defesa acrescentamos o roubo de bola e os poderosos "abafos". A "fiesta" começa quando introduzimos os dois botões de turbo. Executando um dos movimentos básicos em simultâneo com os botões de turbo somos brindados com um vastíssimo catálogo de truques e movimentos especiais. O basquete passa para uma dimensão tresloucada a fazer lembrar as façanhas dos Globetrotters. Neste conjunto destacamos três movimentos



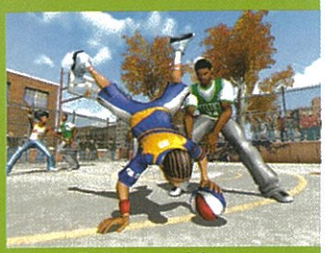


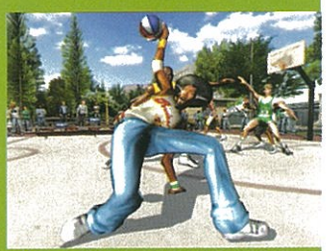

O estilo inconfundível da Street

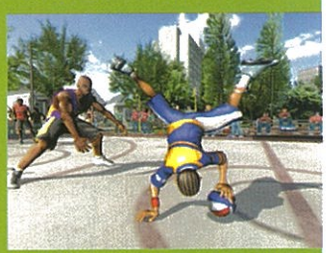

Air Jordan


Mais um afundanço

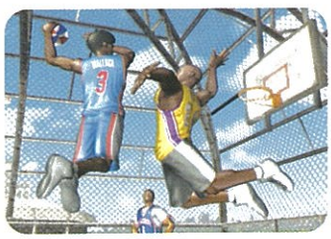
Acrobacias

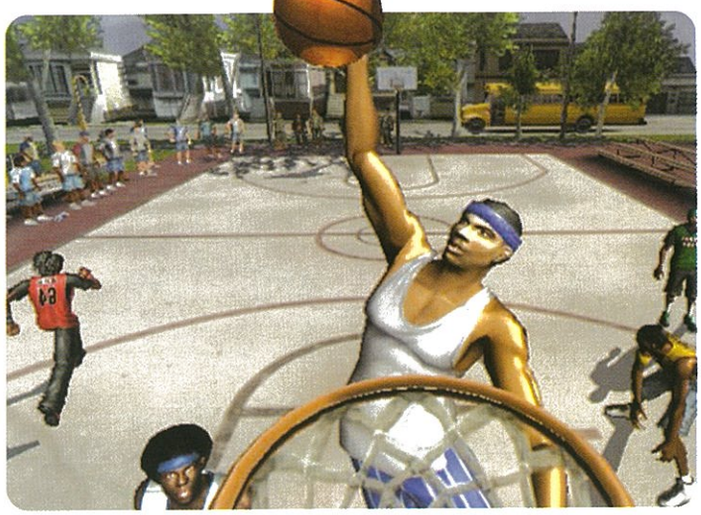

Ginástica acrobática


Agora passou a Ginástica Rítmica


Para acabar temos os alongamentos

fabulosos: "Off the Heezay", onde passamos a bola contra a cabeça do nosso adversário debochando na cara dele; "Back 2 Papa", um passe contra a tabela e que regressa às nossas mãos ou a um colega de equipa para um *alley-oop*; ou ainda o "Be the Oop", onde passamos a bola a um colega, ficamos a controlar o jogador sem bola, subimos para o cesto e pedimos o passe de volta para explodirmos com um poderoso afundanço. Através dos "Trick Moves" vamos enchendo o indicador de "Gamebreaker" que, uma vez activado, permite executar uma jogada muito *cool* e ainda retirar pontos aos nossos adversários. Não podemos ainda esquecer os naturais lançamentos em queda ao bom estilo de Jordan, *lay-ups*, *cross-overs*, e





por aí fora. Enfim, dentro de campo é a acção que impera... É a loucura total. Mais que o requinte de uma verdadeira simulação desportiva, *NBA Street Vol. 2* assenta os seus alicerces numa estrutura onde o mais importante é a diversão e o espectáculo.

Os movimentos são altamente explosivos

Graficamente o jogo não trouxe novidades, isto é, continua a roçar a perfeição. Os vários recintos, sejam interiores ou ao ar livre, estão com um detalhe fenomenal, e a definição dos jogadores é praticamente isenta de imperfeições.

Outro pormenor importante, e que já se tornou quase numa marca registada desta companhia, diz respeito à excelente qualidade da banda sonora. O hip-hop está definitivamente na vanguarda, como tal, iremos ouvir um rol extenso de estilos deste género musical. Contem com a participação dos mais conceituados artistas, como é o caso de Nate Dogg, MC Lyte, Dilated Peoples, Benzino, Erick Sermon feat. Redman e ainda de Lords of the Underground.

Hip-Hop *rulez*...

Imperdoável seria não referir os fabulosos comentários do DJ Bobbito Garcia.

Muito divertido, concebido de forma extremamente cuidada e oferecendo ao jogador muitas horas de espectáculo e emoção, *NBA Street Vol. 2* é um verdadeiro mimo para os aficionados. Já agora, alguém viu por aí o Stretch?

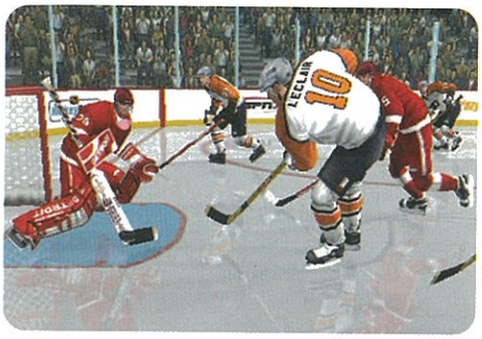
Bruno Mendonça

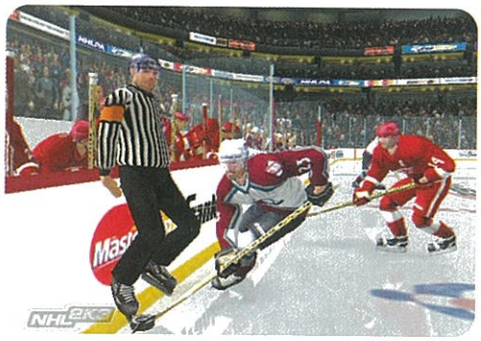
Hip-Hop em grande estilo

Um dos maiores destaques do jogo reside na sua sonoplastia. Desde as apresentações até aos efeitos dentro de campo e terminando com os excelentes ritmos do hip-hop, *NBA Street Vol. 2* é assim um autêntico regalo para os ouvidos. De grande qualidade são também os comentários super engraçados do "famoso" DJ Bobbito Garcia. Não conhecem?

Gráficos	Jogabilidade	Som	Longevidade	Opinião Final	Pontuação
8	8	10	8	Destinado ao sucesso e obrigatório para quem gosta de basquetebol e já se fartou dos simuladores tradicionais.	8
Grafismo sólido.	Complexa mas eficaz.	Cinco estrelas.	Muitos itens para desbloquear.		

género Desporto | **editora** Sega | **site** www.sega.com | **pvp** 59,99 €





NHL 2K3

Revolução... ou regressão?!?

Depois de muitas queixas dos fãs da linha gélida *2K*, eis que nos chega um terceiro episódio repleto de alterações, mas onde nem tudo resulta na perfeição.

Esta foi a primeira vez que um *NHL 2K* aterrou na consola PS2, e logo numa altura em que a Electronic Arts tem no mercado o melhor simulador do género criado até hoje. Mas a carreira desta linha desportiva fez já história no mundo dos jogos, não sendo por isso de esperar que a Sega se contentasse com um 2º lugar.

As grandes alterações ficaram a cargo de um motor de jogo capaz de oferecer um alto realismo nas movimentações, diminuindo simultaneamente o grau de dificuldade.

Agora é possível realizar os dois tipos de passes – rasteiro e aéreo - de uma forma muito mais eficaz, potenciando assim o trabalho de equipa. O roubo do *puck* também é utilizado de uma forma bem mais realista, mantendo-se as duas formas de intercepção – com o stick ou enviando todo o corpo do hoquista na direcção do remate – mas com um visual altamente convincente. O *puck* pode agora ficar preso entre dois jogadores e a tabela, sendo possível a partir desse momento utilizar os cotovelos para afastar os nossos adversários das imediações (brilhante!!!).

O remate manteve os dois graus de intensidade, sendo um em força e outro em habilidade, mas a zona da baliza para onde queremos enviar o *puck* é agora fácil de controlar.

O grau de dificuldade é agora menor

Se adicionarmos isto ao novo sistema de defesas do guarda-redes, temos como resultado final uma experiência de jogo a roçar a perfeição, onde conseguimos explorar de uma forma cirúrgica todas as falhas dos *keepers*.

O melhor de tudo isto é que a IA desenvolvida para os nossos rivais usa e abusa de todas as particularidades atrás referidas, permitindo que o jogo não ofereça uma mecânica rígida na forma de jogar dos adversários.

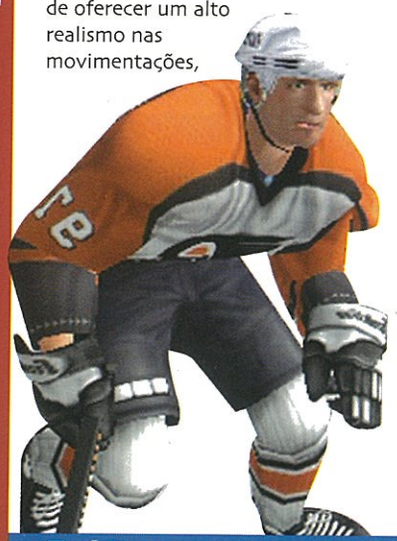
Resumindo, a jogabilidade é realmente o ponto alto deste jogo, onde uma interface altamente intuitiva permite um controlo quase instantâneo da equipa.

Falemos agora dos problemas, que recaem em grande parte no grafismo. O grau de detalhe dos estádios, atletas e público não é do melhor, bastando referir que os títulos da Dreamcast ofereciam um visual mais apurado. O som foi pelo mesmo caminho, perdendo os comentários aquele sentimento explosivo que geralmente adiciona ainda mais alma ao jogo, e sem contar com alguma distância entre as frases e os acontecimentos.

Quanto a opções, temos o costume (Play-offs, Season, Tournament e o Franchise), com todas as equipas da NHL e Selecções a oferecerem uma longevidade acima da média.

De uma forma genérica, o *NHL* da EA mantém o seu reinado, embora este *2K3* seja uma experiência de jogo altamente recomendável. Agora só nos resta esperar pela versão Xbox, visto que as suas opções online e grafismo podem acrescentar algo ao jogo.

Nuno Catarino



Gráficos	Jogabilidade	Som	Longevidade	Opinião Final	Pontuação
7	9	6	8	A jogabilidade é estonteante, com pormenores simplesmente brilhantes. Pena que as opções online para a Europa tenham desaparecido, o som mauzinho e os gráficos pouco detalhados.	8
Já vimos bem melhor nas antigas versões Dreamcast.	Pormenores geniais fazem deste *2K3* uma referência.	A falta de empenho foi visível na dupla de comentadores.	Infindável para quem gosta do género.		

passatempo multi Consolas

GANHA!

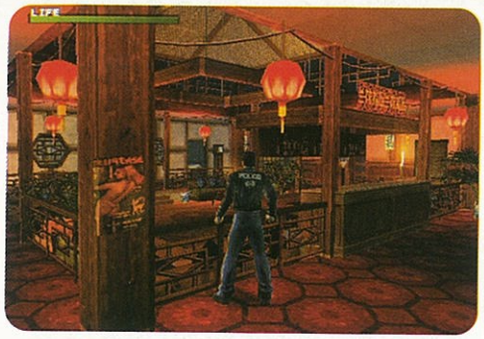
Um Game Boy Advance SP com o jogo F-Zero

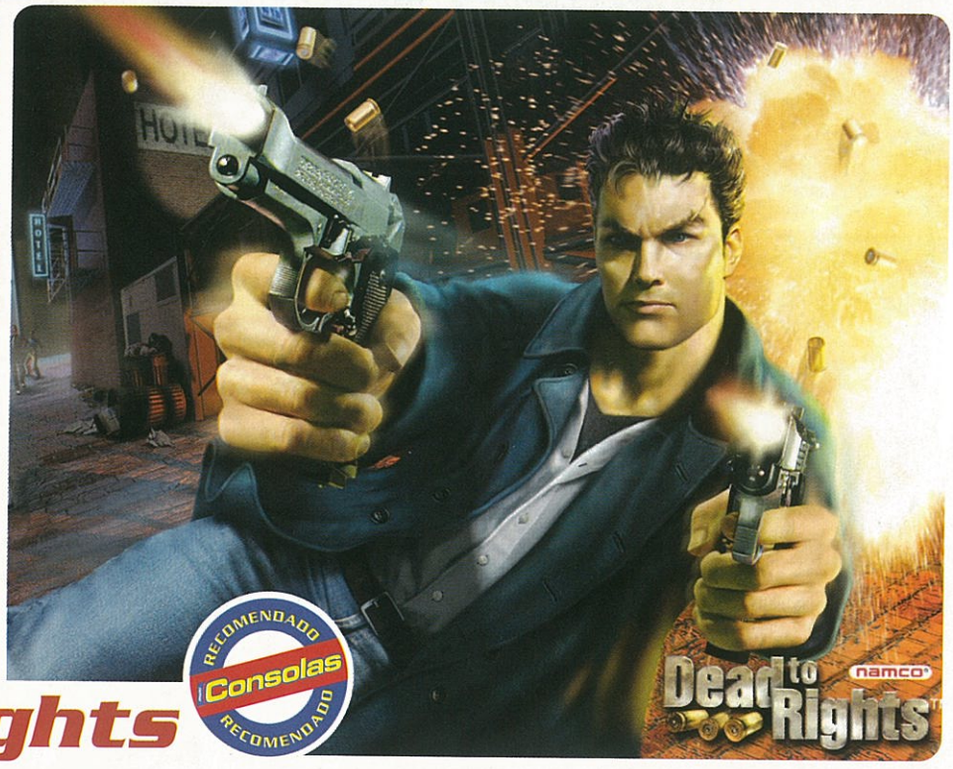
ENVIA A MENSAGEM "mcgba" PARA O NÚMERO 3477

(CUSTO: 1€ IVA INCLUÍDO)

Podes ganhar um GameBoy Advance SP com o Jogo F-Zero!

O passatempo decorre entre 25 de Abril e 25 de Maio.
O utilizador recebe uma mensagem de confirmação por cada participação.
Os prémios são enviados sem custos para o vencedor.





Recomendado Consolas Recomendado

Dead to Rights

O digno sucessor de Max Payne

Mesmo depois de termos visto o jogo no X02 (o evento da Microsoft que decorreu em Sevilha em Setembro passado), poucos eram aqueles que esperavam um título desta qualidade.

Este título da Namco tem tudo para ser um clássico instantâneo dos videojogos. Um grande argumento, acção - na terceira pessoa - de cortar a respiração, bons gráficos (pena existirem alguns problemas nas câmaras dos cenários interiores) e uma personagem que respira personalidade por todos os poros do seu corpo. Em suma, Jack Slate entrou directamente para o meu Top 10 dos heróis mais carismáticos, e o resto é conversa.

A trama deste jogo, de acção pura e dura, consegue prender totalmente um jogador à história de Slate, sendo altamente inspirada nos filmes policiais dos anos 80 *made in* Hong Kong.

Este polícia vê-se então envolvido numa estranha sucessão de crimes, que culminam com a morte do seu pai e no assassinato de um dos responsáveis directos pelo próprio crime. Na tentativa de descobrir o que está por trás deste delito, Jack é acusado de ter vingado a honra do seu progenitor, e assim começa a nossa deliciosa saga, numa onda de intriga política muito bem conseguida.

Enquanto conceito de jogo, *Dead to Rights* foi receber muita inspiração a *Max Payne*, tanto ao nível do próprio ritmo de jogo, como do abuso excessivo dos efeitos *bullet time*. Mas enquanto jogo de acção orienta todas as suas baterias para um público-alvo mais adulto, não sendo por acaso que é aconselhado apenas para jogadores com mais de 18 anos.

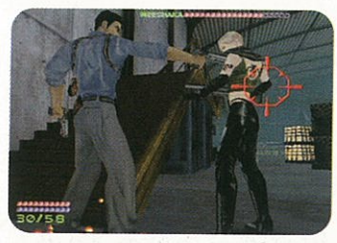
Violência desmedida num jogo para adultos

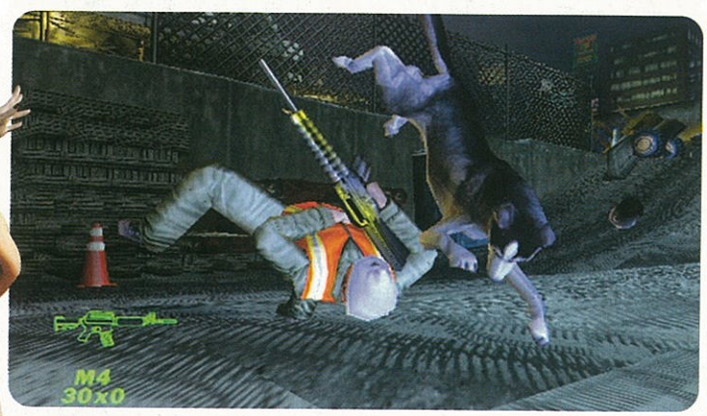
A brutalidade de acções é uma das imagens de marca deste *Dead to Rights*, mas não julguem que nos estamos apenas a referir à faceta sangrenta deste título, pois existem sequências de cortar a respiração ao mais rodado dos *gamers*, em ambientes de casas de prostituição e bares de strip-tease.

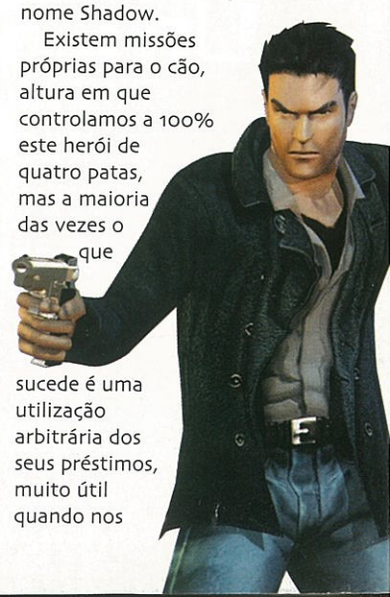
Das acções de Slate podem contar com muitas surpresas, pois existem muitos mini-jogos para explorar e alguns níveis em que o género muda totalmente. Ou seja, muito depressa estamos a desbastar tudo que é mercenário que nos aparece pela frente, como abraçamos um puzzle ou entramos numa de *shooter* na primeira pessoa. Esta particularidade torna a jogabilidade muito aliciante, pois nos 15 capítulos de jogo e nas suas consequentes sub-missões nunca sabemos muito bem o que vai acontecer a seguir.

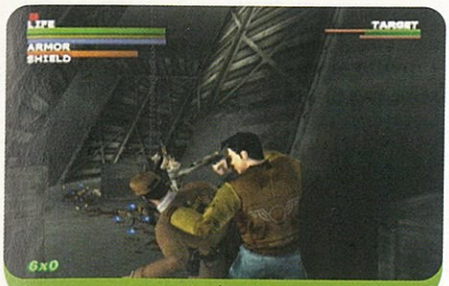
Já que estamos a falar na diferenciação dos muitos níveis, convém dizer que Jack Slate tem um ajudante que nos resolve muitos problemas e que pode ser utilizado como uma das muitas armas que temos à disposição. Estou a referir-me ao Husky de serviço, um canino de nome Shadow.

Existem missões próprias para o cão, altura em que controlamos a 100% este herói de quatro patas, mas a maioria das vezes o que sucede é uma utilização arbitrária dos seus préstimos, muito útil quando nos



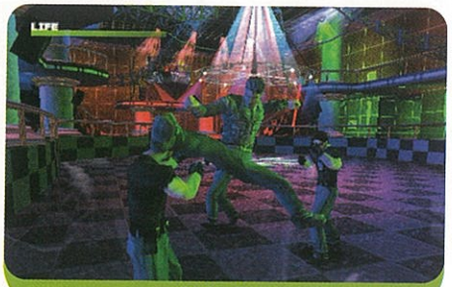






Vais lerpar

Cruel... muito cruel!

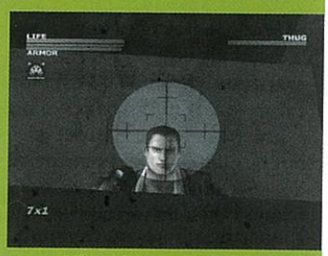


Onda *disco*

Slate multifacetado

Granda Rocky!

Mais um movimento desbloqueado.



Não vais durar muito.

acabam as balas e necessitamos de limpar um adversário. De frisar que se o rival se encontrar armado, Shadow recolhe automaticamente as armas, devolvendo-as de seguida ao seu dono.

Graficamente tudo correu pelo melhor, apesar de existirem algumas pequenas falhas nas câmaras quando a acção passa para o interior de edifícios. Nessa altura as vistas entram em estado catatónico, perdendo o jogador muito facilmente o seu sentido de orientação. Mesmo assim, acabámos por assimilar rapidamente este defeito, mostrando que esta falha não influencia em demasia o alto desempenho deste motor gráfico.

Quanto às acções de Jack, tudo bem neste campo. O visual de acções como o roubo das armas, a utilização de adversários como escudos humanos ou os golpes do combate corpo a corpo, são simplesmente bombásticos, abusando sempre numa vertente cruel, sádica e muito sangrenta.

A jogabilidade, como já foi referido, inspirou-se de uma forma genérica em *Max Payne*, mas através dos muitos mini-jogos, missões caninas e sequências *shooter*, consegue não cair na monotonia. É que num momento estamos numa de *click'em up*, como rapidamente passamos para um puzzle de perícia. Ou seja, pura criatividade digital!

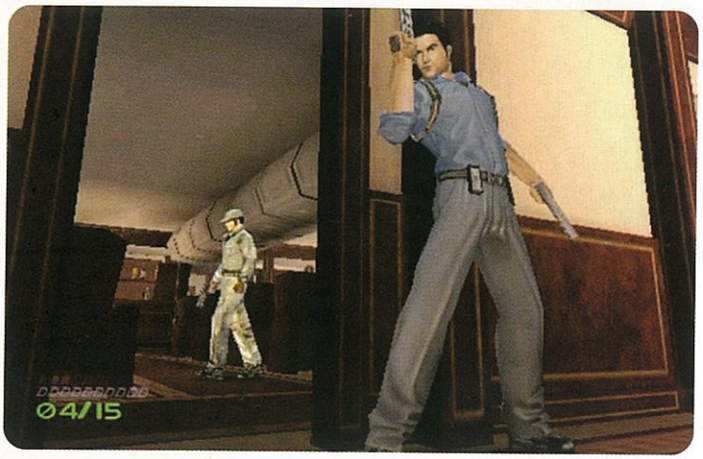
Payne que se cuide... Pois Slate chegou para brilhar!

Para ajudar à festa, foram criados controlos altamente intuitivos, onde as mesmas teclas permitem os embates a curta e longa distância. Para as armas de fogo foi-nos oferecida uma mira automática, do tipo Syphon Filter, com que desbastamos as frentes inimigas com muita facilidade.

Quando perdemos o poder de fogo temos de utilizar as nossas próprias mãos, mas o ritmo teima em não abrandar. Apesar de não existirem muitos tipos de golpes, as combinações são em número e qualidade suficiente para nos oferecerem alguns bons momentos a distribuir fruta pela vizinhança. Nestes movimentos existe um que chamou para si todas as atenções. Caso queiramos roubar as armas ao adversário, o *bullet time* entra em cena, com algumas movimentações acrobáticas. E o melhor é que existem muitas sequências para desbloquear, bastando utilizar e abusar desta acção ao longo da aventura.

No som a qualidade mantém-se. As músicas estão bem conseguidas e todos os efeitos especiais ajudam à carnificina contínua.

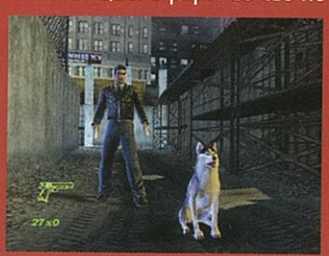
Resumindo e concluindo, quem gosta de jogos de acção não pode deixar escapar *Dead to Rights*. A longevidade é bem grandinha, o ritmo é altíssimo, a personagem é capaz de fazer história, e só mesmo as câmaras são alvo de algumas críticas.

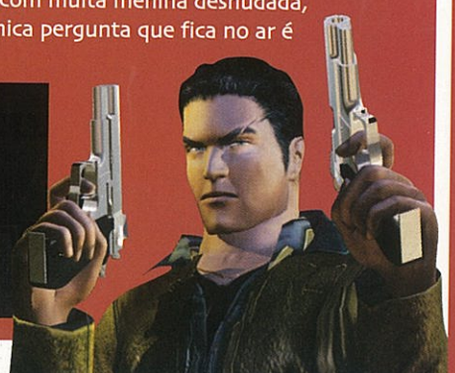


Nuno Catarino

Sangue, sexo e... cães?!?

Pois é, *Dead to Rights* tentou adoptar um género pouco habitual no mundo dos jogos. Os rapazes da Namco chamam-lhe *Action Noir* e consiste numa receita com muita menina desnudada, mortes em espiral e um herói sem pesos na consciência. A única pergunta que fica no ar é mesmo: Qual o papel do cão no meio disto tudo?!?





Gráficos	Jogabilidade	Som	Longevidade
7	9	8	9
Pena existirem alguns problemas de câmara.	Frenética e multifacetada.	Bons efeitos e músicas a condizer.	Muitas missões e mini-jogos que mais tarde gostaríamos de repetir.

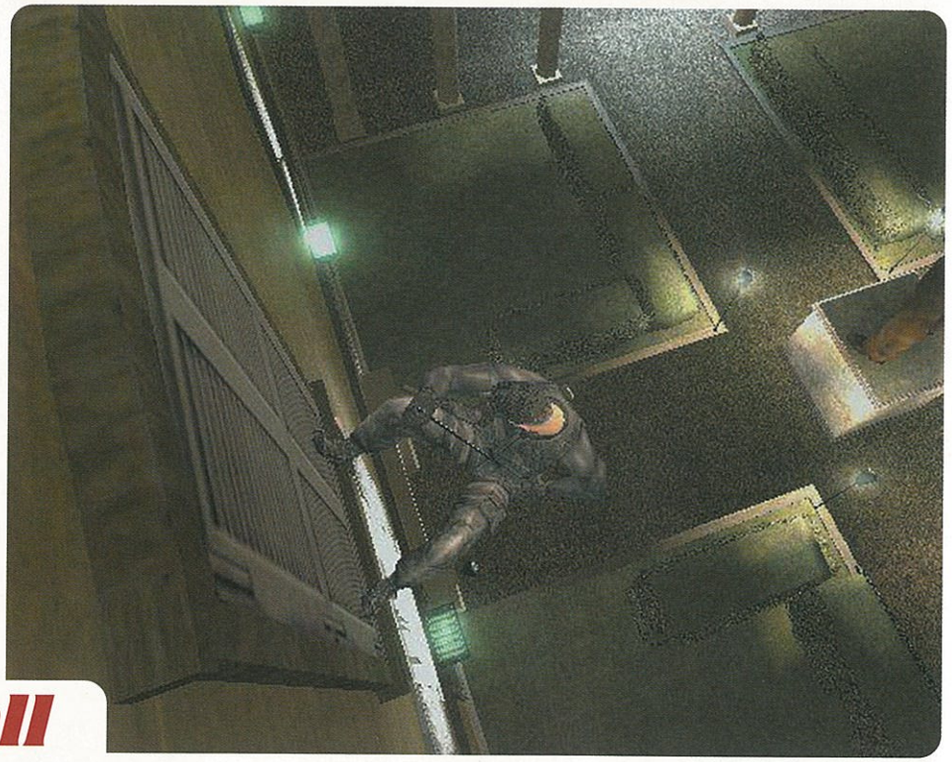
Opinião Final

Os videojogos ganharam outro herói. O seu nome é Jack Slate e o seu jogo é uma pequena bomba.

Pontuação

8

género Acção | **editora** UbiSoft | **site** www.splintercell.com | **pvp** 66,99 €



Splinter Cell

Sam Fisher a descoberto na PS2

De facto, por muito que se tente esconder, Fisher parece nunca conseguir ficar totalmente invisível na PlayStation 2, mas o seu medidor fotossensível indica o contrário... Porque será?

Bem, provavelmente porque a PlayStation 2 não consegue recriar o mesmo efeito de luzes e sombras que a Xbox, e o jogador só se apercebe que está invisível quando o tal medidor o indica, o que não quer dizer que o jogo na consola da Sony esteja mau. Mas já lá vamos.

Em *Splinter Cell,* o jogador encarna o papel de Sam Fisher, um agente de uma agência ultra-secreta norte-americana, que começa por investigar o desaparecimento de dois colegas e acaba por se envolver numa trama que pode vir a originar uma terceira guerra mundial. A história do jogo esteve a cargo do famoso novelista Tom Clancy, pelo que podem esperar muitas teorias da conspiração e afins.

Bem, como todos sabem, é inevitável fazer comparações entre a versão PS2 e Xbox, sobretudo depois do que se especulou na imprensa da especialidade e entre a comunidade de jogadores.

Assim sendo, na PS2 existem alguns extras exclusivos, dos quais começamos por destacar os binóculos. Este acessório é equipado com os filtros de visão térmica e nocturna e pode ser utilizado em todos os níveis do jogo, revelando-se essencial em espaços abertos para descortinar as rotas de patrulha dos inimigos, ou para identificar equipamentos de vigilância electrónicos.

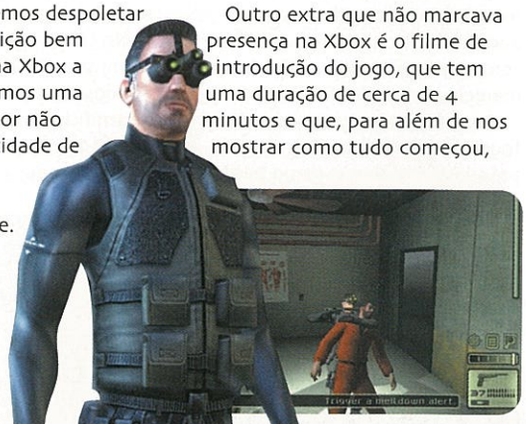
O medidor de alarmes, que agora marca presença constante no ecrã, indica-nos o número de alarmes que podemos despoletar por nível, uma adição bem vinda, dado que na Xbox a frustração de pormos uma missão em risco por não sabermos a quantidade de alarmes que podíamos activar era uma constante.

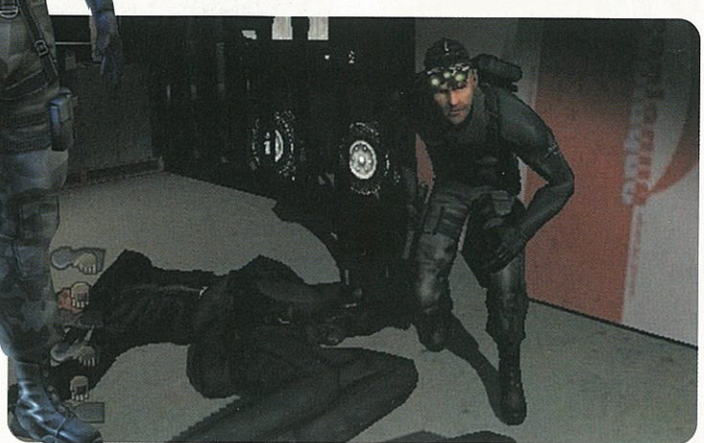
O nível extra passado numa central nuclear sob um nevão de arrepiar é outra das novidades exclusivas da PlayStation 2, onde Sam se encontra equipado com um fato inspirado naqueles que as Swat Teams americanas utilizam debaixo destas condições atmosféricas. Este nível centra-se na intrusão furtiva e aprofunda de certa maneira o argumento do jogo, sendo posteriormente acompanhado por uma *cutscene* que só aparece na PS2.

A jogabilidade é uma referência no mundo dos videojogos

Outro extra que não marcava presença na Xbox é o filme de introdução do jogo, que tem uma duração de cerca de 4 minutos e que, para além de nos mostrar como tudo começou, também nos familiariza com a personagem principal do jogo, e respectivo estilo de vida. É de salientar que a qualidade deste filme introdutório é no mínimo excelente, fazendo lembrar algo saído dos estúdios de Hollywood.

Pois, até aqui tudo bem, mas por outro lado, se dissecarmos os níveis da PS2, reparamos que não só são mais fáceis que os da Xbox, como foram todos recortados e alterados, sendo por isso mais curtos. A quantidade de inimigos por nível é muito menor do que na Xbox, não chegando a aparecer sequer os cães de guarda que marcavam presença em níveis mais avançados. Isto deve-se à capacidade de memória da PS2,



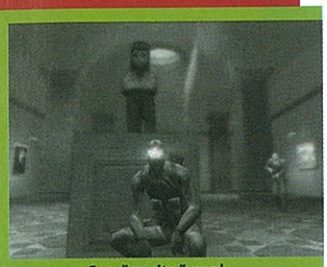


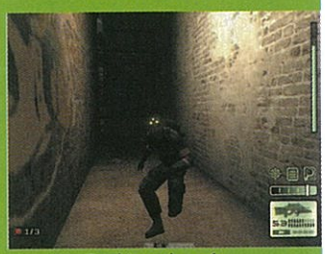
Muita actividade cerebral...

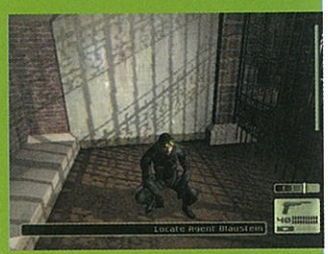
Ai a minha vida!

Eficácia dos efeitos de luz

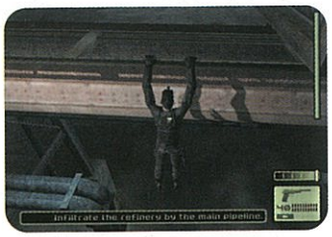
É só estilo

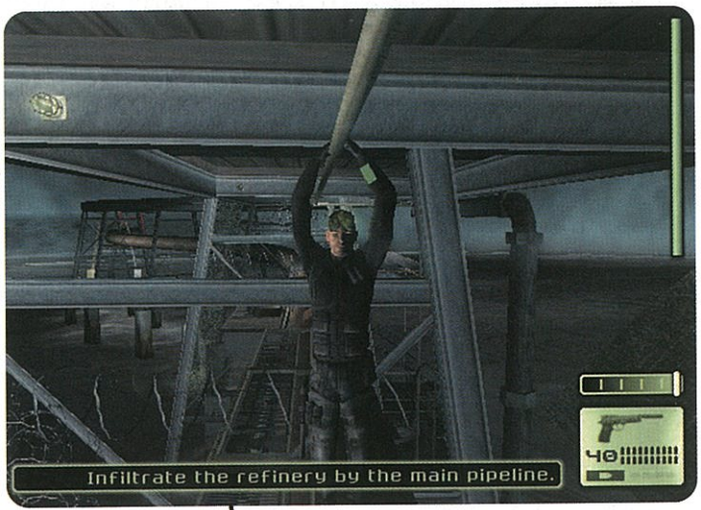

Sou "muita" cool


Em bicos dos pés



Muito pensa este rapaz





pelo que os programadores tiveram de utilizar alguns truques para que a coisa funcionasse. Apesar de ser notório que a equipa de programação se esforçou para converter o jogo da melhor forma possível, continuam a existir *bugs* ocasionais, sobretudo graficamente, que mesmo sem prejudicarem a jogabilidade, estão lá.

O grafismo está muito inferior ao da Xbox

Visualmente o jogo está acima da média de jogos PS2, contando com efeitos de luz e sombras em tempo real agradáveis, mas nada que se compare com a beleza dos da Xbox. Para além disso, certas zonas que deveriam ocultar Sam na escuridão não o fazem, e o jogador só sabe que está numa zona sem visibilidade devido ao medidor fotossensível, pois através do grafismo é impossível discernir o que se passa. As texturas também são muito pobres, fazendo lembrar um jogo de uma 32 bits, mas por causa dos efeitos de luz as coisas equilibram-se, acabando no geral por formar um grafismo aceitável.

Mas é sobretudo na jogabilidade que *Splinter Cell* marca pontos, pois é capaz de agarrar qualquer fã de jogos de intrusão furtiva ao ecrã durante horas a fio. Isto deve-se à quantidade de movimentos e engenhocas que Sam tem à sua disposição, e que terão de ser utilizados exaustivamente para completar com sucesso os objectivos que nos são impostos.

Resumindo, o jogo pode não ser tão impressionante na PS2 como o era na Xbox, mas continua a ser uma opção imprescindível para quem gosta de encarnar papéis como os de Solid Snake, Gabe Logan, e porque não, de Rikimaru. Se nunca jogaram *Splinter Cell* na Xbox e gostam do género, então comprem-no e deliciem-se, porque de certeza absoluta que não se irão arrepender, pois o gozo de o jogar só é comparável ao de um *headshot* de longa distância.

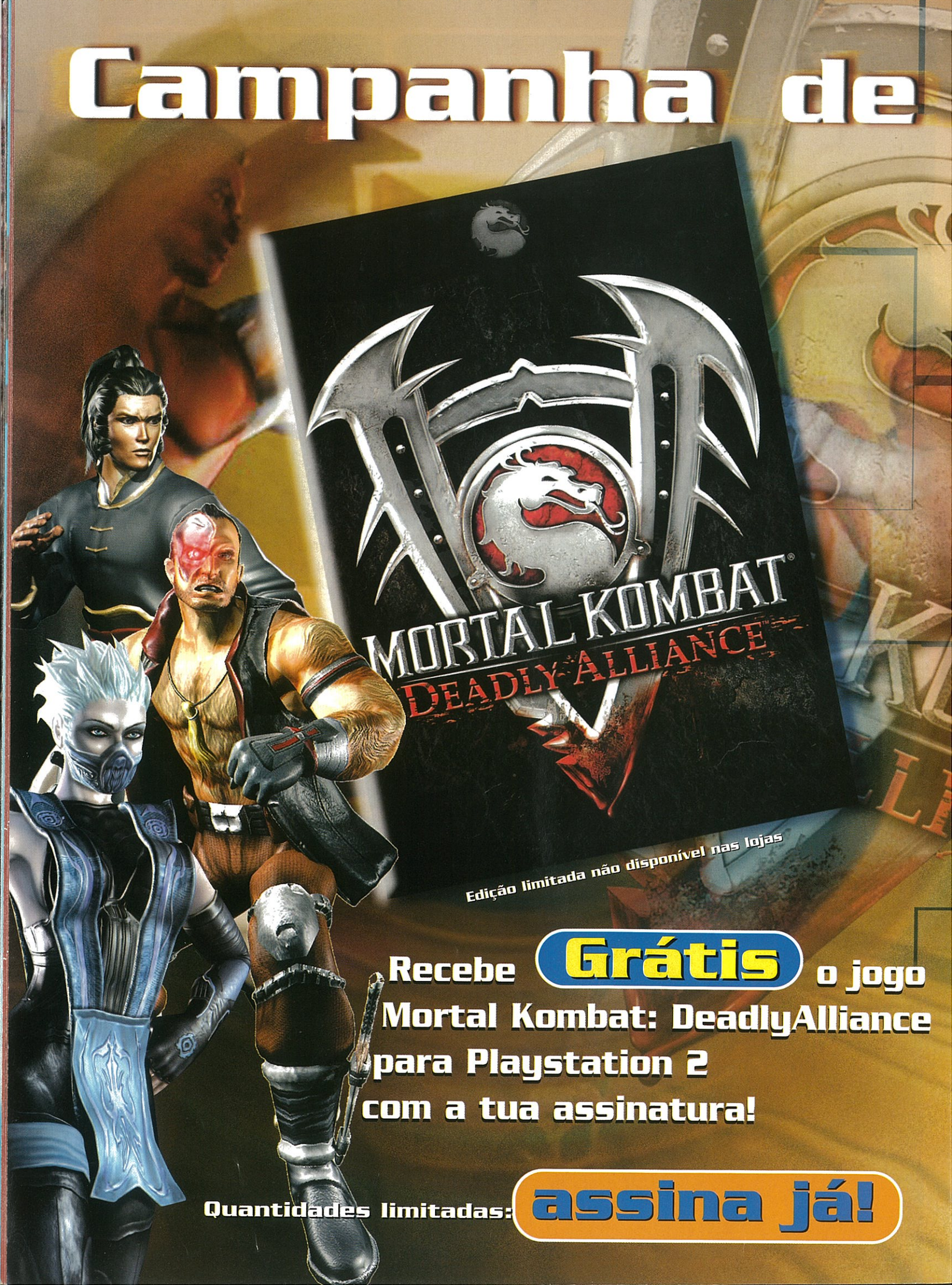
Paulo Santos

As armas

Embora no início do jogo Sam utilize apenas uma pistola SC com silenciador, em missões mais avançadas somos brindados com a espingarda de assalto SC-20K. Esta espingarda, para além de se fazer acompanhar por dois modos de disparo alternativos, o modo bala a bala e rajada, também conta com uma mira de Sniper e disparo secundário que nos permite disparar vários tipos de granadas e engenhocas.

Gráficos	Jogabilidade	Som	Longevidade	Opinião Final	Pontuação
8	9	9	7	Um jogo de intrusão furtiva que se faz valer de uma jogabilidade impressionante, capaz de agradar a qualquer fã de *Metal Gear Solid* ou de *Syphon Filter*.	8
Inferiores aos da Xbox, mas superiores aos da maioria de jogos PS2.	Simplesmente genial.	Efeitos sonoros e música com muita qualidade.	Depois de o acabarmos perde o seu interesse, mas vale a pena.		

Campanha de



Edição limitada não disponível nas lojas

Recebe Grátis o jogo Mortal Kombat: DeadlyAlliance para Playstation 2 com a tua assinatura!

Quantidades limitadas: **assina já!**

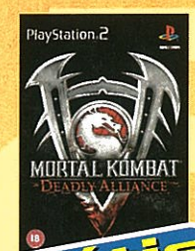
Assinaturas

a

apenas €69,90

24 Revistas

+



Grátis

Jogo Mortal Kombat PS2

+

Grátis

Guia Total

+

Grátis

Bolsa para cartão de memória PS2

b

apenas €29,90

12 Revistas (paga só 10)

+

Grátis

Guia Total

+

Grátis

Bolsa para cartão de memória PS2

ASSINE JÁ!

INDIQUE A OPÇÃO DESEJADA:

A ○ 24 Revistas + Jogo PlayStation 2 Mortal Kombat GRÁTIS+ Guia Total GRÁTIS + Bolsa para cartão de memória PS2 GRÁTIS €69,90

B ○ 12 Revistas (paga só 10) + Guia Total GRÁTIS + Bolsa para cartão de memória PS2 GRÁTIS €29,90

Nome: _____ Já sou assinante ☐

Morada: _____ **C.Postal:** _____

Telefone: _____ **e-mail:** _____ **Número de Contribuinte** ☐☐☐☐☐☐☐☐☐

Se já for assinante mas mesmo assim quiser aproveitar esta oferta, tem a possibilidade de prolongar a duração da sua assinatura. Basta que indique que já é assinante, e automaticamente a assinatura será prolongada.

INDIQUE O MODO DE PAGAMENTO:

○ **Envio Cheque nº** _____ **à ordem de Goody, S.A. no valor de** ☐☐,☐☐ **Euros.**

○ **Envio Vale de correio** _____ **à ordem de Goody, S.A. no valor de** ☐☐,☐☐ **Euros.**

○ **Pago por débito na conta abaixo indicada. Pagarei uma prestação única de € 29,90.**
Até outra indicação, a minha assinatura renova-se automaticamente com um desconto mínimo sobre o preço de capa de 25%.
Apenas disponível para a OPÇÃO B.

Autorização de Pagamento

Por débito na conta indicada, queiram proceder, até nova comunicação, aos pagamentos das subscrições que vos forem apresentadas pela Goody, SA.

Banco _____ **Balcão** _____ **NIB** ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐

Nome do Titular _____ **Número de Contribuinte** ☐☐☐☐☐☐☐☐☐

Assinatura _____ **Data** ☐☐ ☐☐ ☐☐

Nota: Dados essenciais para a subscrição na modalidade indicada.

Recorte ou fotocopie este cupão e envie para: Remessa Livre* nº 16502 1901 - 963 Lisboa

*Não necessita de selo

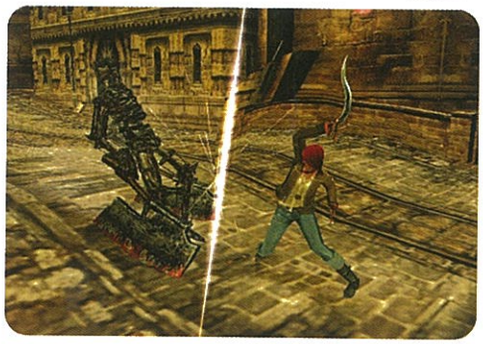
Os dados recolhidos são processados automaticamente por Goody, S.A. e destinam-se à gestão do seu pedido e à apresentação de futuras propostas. Caso não pretenda receber propostas de outras empresas ou instituições assinale aqui. ☐

Nota: A oferta será enviada após boa cobrança

Para informações ou em caso de dúvidas, por favor contactar Ana Gaspar: Tel: 21 862 15 43 / e-mail : assinaturas@goody.pt

Consolas multi

Promoção válida até 30 de Maio de 2003



Devil May Cry 2

As lágrimas de Dante

Depois de uma angustiante espera, chegou finalmente à nossa redacção a versão final de um dos mais esperados títulos da Capcom para a 128bits da Sony.

O *Devil May Cry* original foi unanimemente considerado como um dos grandes jogos de 2001. Mas a notícia sobre a remodelação da equipa de desenvolvimento, para esta sequela, assustou muitos dos fãs de um dos maiores ícones da PlayStation 2.

Devil May Cry 2 não deixa de ser um bom jogo de acção, mas infelizmente perdeu a magia que tornou Dante numa bomba-relógio versão gótica. Isto porque todas as alterações, algumas delas geniais no papel, passaram mais ou menos despercebidas, acabando por não oferecer o sangue novo tão aguardado ao grande *hit* da Capcom.

Mas vamos por partes. Esta sequela enveredou por um esquema há muito utilizado pela Capcom, principalmente em títulos da série *Resident Evil*, dando dois heróis à história, com um argumento em que ambos interagem de forma bem vincada mas simultaneamente independente.

Conforme esperávamos, a nova personagem é uma rapariga humana com sangue demoníaco, e vem com um CD de jogo recheado de treze missões. O seu nome é Lucia.

Em vez de armas de fogo, traz uma espécie de facas, que a tornam mortal nos combates a longa distância. Para o combate corpo a corpo o seu poderio também não é menor, com um conjunto de acrobacias orientais a darem conta do recado.

Conforme Dante, consegue controlar as suas transformações, apesar de o barómetro conhecido por Devil Trigger continuar a ter um timing reduzido.

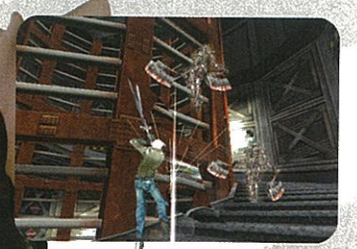
Lucia é a nova companheira de Dante

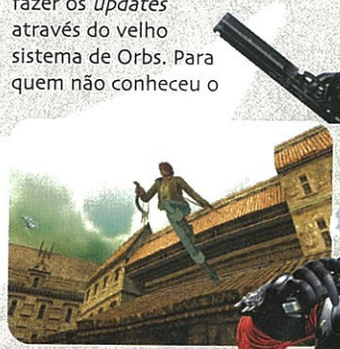
Quanto às armas, tudo continua na mesma. Basta encontrar perdidos pelos cenários os mais variados brinquedos e depois fazer os *updates* através do velho sistema de Orbs. Para quem não conheceu o título original, estes itens podem ser encontrados nos locais mais recônditos ou então obtidos através da morte dos adversários.

Também no arsenal a situação não correu pelo melhor. Apesar de existir um número aceitável de armas, estas não primam pela originalidade, acabando por ser um pouco mais do mesmo ter um ou outro brinquedo; e aqui excluo o potente lança-mísseis do nosso amigo Dante, que é do melhorzinho para desbastar a maioria dos *bosses*.

Já que falámos no paladino da luta contra as hordas do mal, convém dizer que o rapaz apresenta o visual do costume, mas com uma maior versatilidade para o combate aos adversários.

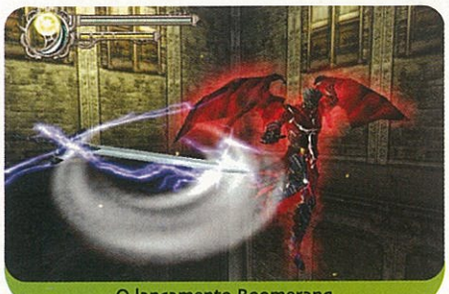
Agora temos a possibilidade de dividir as nossas atenções nos disparos, pois Dante tem a capacidade de alvejar dois rivais em simultâneo. Existem também novas animações, como por exemplo subir paredes em várias direcções ou as descidas em queda livre frontal após os duplos saltos. Quando nos transformamos podemos voar e usufruir de um poder bem





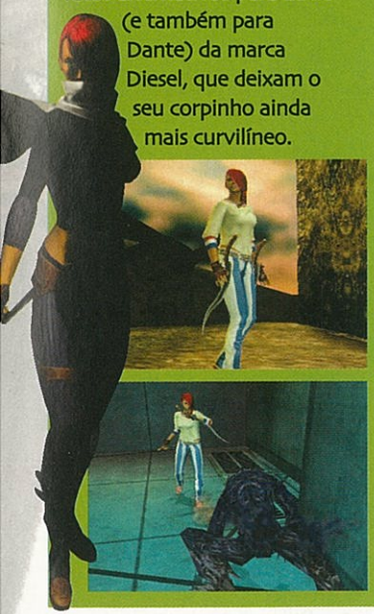
Dante a bombar

Devil Trigger


O lançamento Boomerang

Sexy Lucia

Pois é, a morenaça Lucia é uma tentativa de dar um novo sangue à série. Bons movimentos, armada até aos dentes, corpo escultural e um nariz arrebitado, são alguns dos atributos da menina. Para os interessados, fiquem desde já a saber que existem fatos alternativos para Lucia (e também para Dante) da marca Diesel, que deixam o seu corpinho ainda mais curvilíneo.



mais desenvolvido e por vezes fundamental no assalto aos *bosses* mais hipertensos.

Graficamente é notório a perda de estilo, qualidade e carisma, que foram outrora a imagem de marca de *Devil May Cry*. O estilo thriller/gótico passou à história, pois todos os cenários apresentam um visual muito mais vago e, apesar de maiores, não conseguiram ser minimamente originais. O grau de detalhe é também menor, visto que o ambiente passou de 80% de interiores para 70% de exteriores, o que não foi acompanhado por um aumento da definição de tudo o que nos rodeia. O sistema de câmaras fixas para acompanhar a acção não resultou, visto que os ângulos escolhidos são para esquecer. Para finalizar, vamos ao encontro do estilo explosivo que Dante explorou no título original e que não conseguiu ser equiparado nesta sequela. Os *combos* são agora bem mais suaves e visualmente menos atractivos, o que por si só representa um desacelerar do ritmo de jogo.

Apesar dos dois CDs a longevidade é curta

A jogabilidade perdeu a sua faceta frenética, apesar de a cadência de acção continuar a ser bem conseguida. Os *combos* de ambas as personagens são muito similares e pouco numerosos, o que faz com que este título caia na monotonia com alguma rapidez. Quanto à linha de jogo, não foge muito ao esquema habitual do percorrer um determinado caminho, desbastar uma resma de inimigos até ao final, para depois dar cabo de um *boss* gigantesco (alguns deles vieram do primeiro título e outros foram genialmente criados de raiz). Com isto quero dizer que o registo é agora bem mais mediano, sem atingir os patamares de qualidade que foram apanágio do título original.

O sistema sonoro conseguiu em alguns pontos sair ileso. As músicas estão bem conseguidas, os efeitos especiais associados às armas não são bombásticos, mas conseguem ser minimamente poderosos. A grande falha passa pelas vozes das personagens (numa partilha de culpa com o argumento em si), com a sua tradução para inglês que muito deixa a desejar.

O último dos pontos de que qualquer *hardcore gamer* se poderá queixar, é a fraca longevidade desta parte 2. Mesmo com dois discos e mais de trinta missões, o final é encontrado sem problemas de maior em pouco mais de seis horas de jogo. Claro que existem as salas secretas, que são uma motivação extra para regressar à aventura, mas era preciso muito mais para manter os fãs da série agarrados ao seu herói durante mais tempo.

Caso estejam a perguntar qual a razão para não ter até agora falado da história, a razão é simples: o argumento é praticamente inexistente. Mais parece que duas personagens são lançadas para o meio de uns cenários repletos de monstros e são obrigadas a sobreviver a todo o custo. Os diálogos são maus, a linha de eventos incongruente, mostrando que esta sequela deveria ter sido mais pensada.

Devil May Cry foi um marco dos videojogos, um clássico instantâneo que fez evoluir em vários sentidos um segmento deste universo. A sua sequela não passa de um bom título de acção, deixando para trás o ideal de thriller/gótico, que não se consegue distinguir dos seus mais directos rivais.

Afinal os demónios também choram.

Nuno Catarino

Extras Diesel

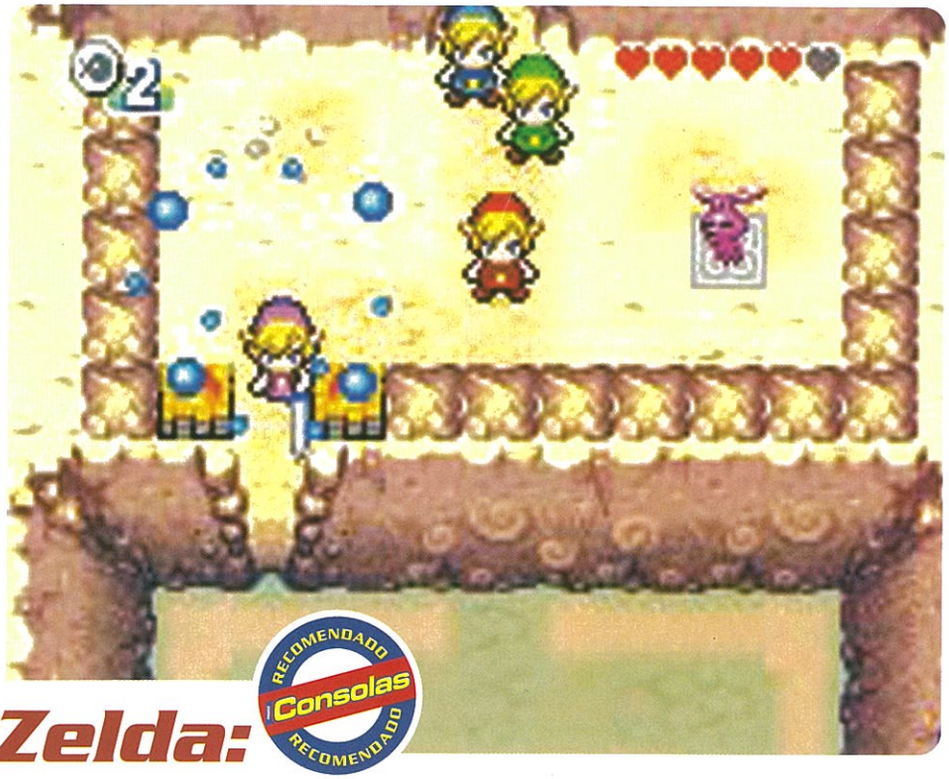
Os fatinhos extra são demais

Dante com uns jeans à maneira

A marca Diesel assenta muito bem na Lucia

Gráficos	Jogabilidade	Som	Longevidade	Opinião Final	Pontuação
6	7	7	6	Quando comparada com o original, esta sequela é diferente e mais fraca em muitos aspectos. Mesmo assim, é um bom jogo de acção para os amantes do género.	7
Esperava-se mais, em todos os aspectos, desta sequela.	Perdeu potência, mas mesmo assim continua *non-stop*.	Os diálogos são maus, mas o resto está bem conseguido.	Dois CDs terminados em 6 horas é muito curto.		

género RPG de acção | **editora** Nintendo | **site** www.zelda.com | **pvp** 50,81 €



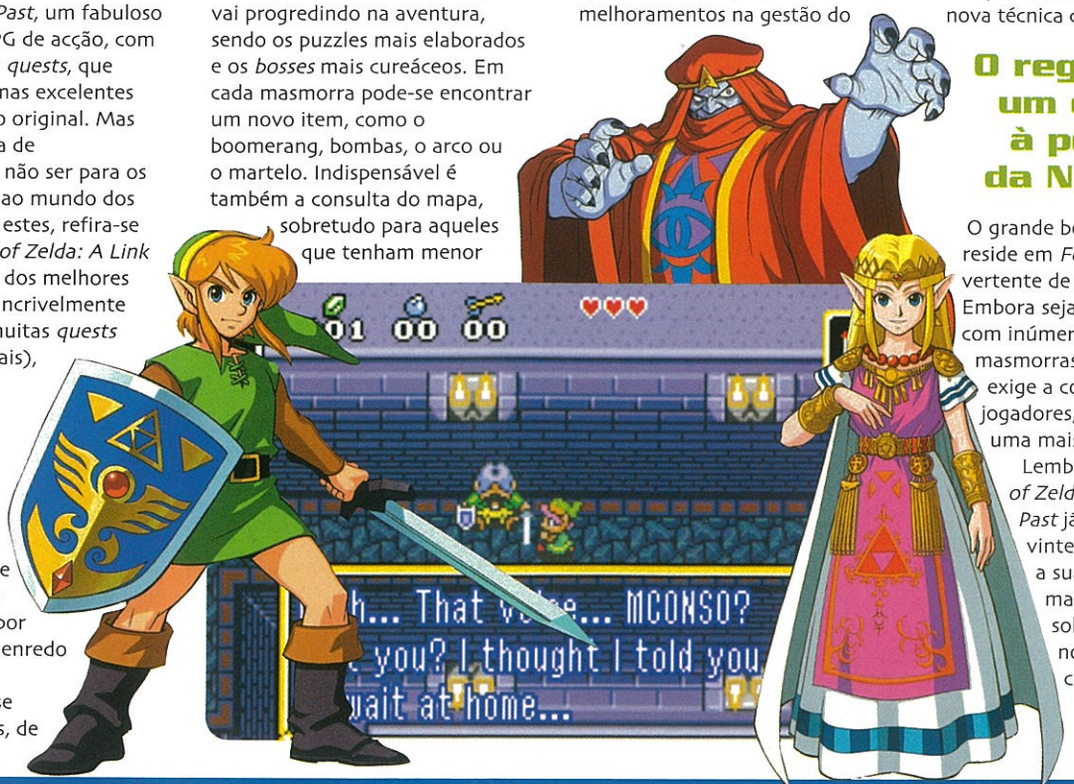
Legend of Zelda: A Link to the Past / Four Swords

Excelente adaptação de um clássico

A maioria dos grandes jogos da Super Nintendo de 16 bit tem vindo a ser convertida gradualmente para o Game Boy Advance.

Desta feita trata-se do clássico *The Legend of Zelda: A Link to the Past*, um fabuloso RPG de acção, com muitos puzzles e *quests*, que mantém as mesmas excelentes características do original. Mas Zelda não precisa de apresentações, a não ser para os recém-chegados ao mundo dos videojogos. Para estes, refira-se que *The Legend of Zelda: A Link to the Past* é um dos melhores RPG de sempre, incrivelmente bem realizado, muitas *quests* (algumas opcionais), que ao serem cumpridas (a maioria delas) permitem ver a barra de saúde aumentada. A aventura não é excepcionalmente longa (pensemos em *Golden Sun*, por exemplo), mas o enredo é cativante e conduz-nos, quase por artes mágicas, de masmorra em masmorra. Se nas primeiras não encontramos dificuldades de maior, o mesmo não se pode dizer à medida que se vai progredindo na aventura, sendo os puzzles mais elaborados e os *bosses* mais cureáceos. Em cada masmorra pode-se encontrar um novo item, como o boomerang, bombas, o arco ou o martelo. Indispensável é também a consulta do mapa, sobretudo para aqueles que tenham menor sentido de orientação, já que os níveis e subníveis são numerosos, embora não muito extensos.

A versão de *Link to the Past* para o Game Boy Advance é virtualmente igual à da Super Nintendo, tanto em termos gráficos como de conteúdo, apenas com uns pequenos melhoramentos na gestão do inventário, texto e efeitos sonoros. Apenas foi adicionada uma *quest* mistério, opcional, que pode ser desbloqueada obtendo as quatro medalhas de *Four Swords*. Nesta *quest* há que procurar numerosos artefactos, animais e responder a advinhas. Depois de completado, Zelda aprende uma nova técnica com a espada.



O regresso de um clássico à portátil da Nintendo

O grande bónus deste jogo reside em *Four Swords* e na sua vertente de multijogador. Embora seja bastante linear com inúmeras batalhas em masmorras, *Four Swords* exige a cooperação dos jogadores, e é sem dúvida uma mais-valia para o jogo. Lembremos que *Legend of Zelda: A Link to the Past* já tem quase vinte anos, mas a sua jogabilidade mantém-se inalterada, sobretudo agora no GBA SP. Um clássico essencial.

Fernando Rosado

Gráficos	Jogabilidade	Som	Longevidade
8	9	9	9
Bastante bons.	Excelente.	Melhor que o original.	Sem limites.

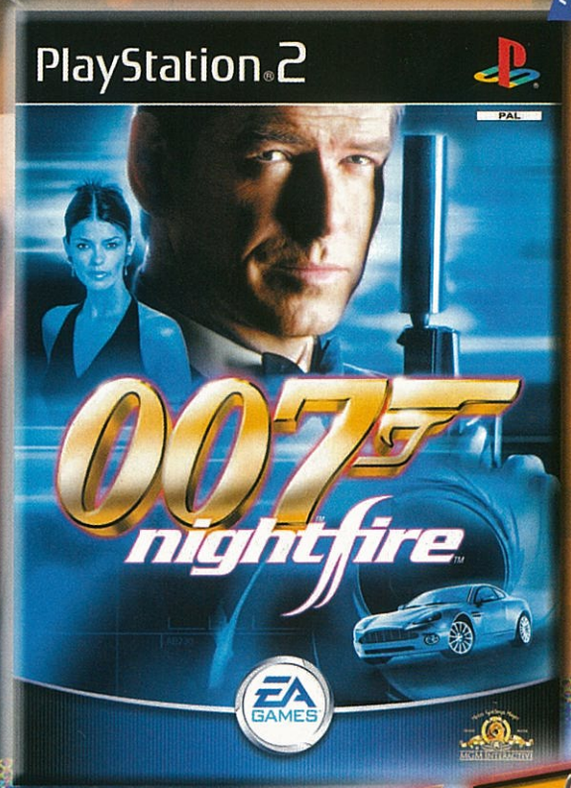
Opinião Final

Uma conversão plenamente conseguida, fundamental em qualquer colecção de GBA.

Pontuação

9

passatempo multi Consolas



GANHA!

Um 007 Nightfire de PS2 a cada 48 horas

007 nightfire

ENVIA A MENSAGEM
"mc48 bond"
PARA O NÚMERO **3477**
(CUSTO: 1€ IVA INCLUÍDO)

A cada 48 horas temos um 007 Nightfire de PlayStation 2 para oferecer!

O passatempo decorre entre 25 de Abril e 14 de Maio.
O utilizador recebe uma mensagem de confirmação por cada participação.
Os prémios são enviados sem custos para o vencedor.

MotoGP 3

Mais uma sequela?

Bem, à primeira vista tudo indica que sim, contudo um olhar mais aprofundado revela vários pormenores que distanciam claramente a terceira edição de *MotoGP* dos capítulos anteriores.

A série *Moto GP* conquistou desde muito cedo uma legião de fãs, muito por culpa da jogabilidade que misturava de forma brilhante o estilo *arcade* com a simulação. Aliás, o jogo é proveniente da casa nipónica Namco, e as *software houses* japonesas sempre fizeram maravilhas em misturar estas duas vertentes, sendo exemplos perfeitos disso *Gran Turismo* e *Pro Evolution Soccer*.

No entanto, a jogabilidade da série começava a tornar-se entediante, chegando a dar a sensação que estávamos a jogar um título de F1, pois bastava respeitar a linha de corrida para terminar as provas em primeiro. À primeira vista *MotoGP 3* parece muito semelhante aos seus antecessores, mas quando lhe damos espaço para respirar, apercebemo-nos que os refinamentos na jogabilidade o afastam dessa linha.

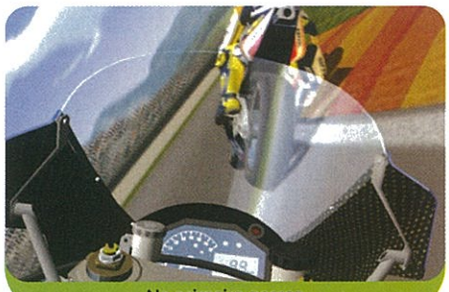
Tal como já vem sendo habitual, a licença oficial cedida pela DORNA, a organização do campeonato mundial de motociclismo, permitiu a inclusão de todas as equipas, pilotos e circuitos reais da presente temporada. Assim, podemos contar com equipas como a Repsol Honda, Yamaha Tech 3, Telefonica Movistar Suzuki, entre outras, sem esquecer pilotos como Valentino Rossi, Loris Capriossi e Max Biaggi. Nos circuitos, ao contrário dos anteriores 10, podemos agora contar com 15, todos modelados a partir dos seus congéneres reais. As motos ascendem às 41, contrastando com as 38 de *MotoGP 2*, para além de existirem vários extras para desbloquear, alguns deles no mínimo hilariantes.

A jogabilidade foi melhorada em alguns aspectos

As opções de configuração de jogo são agora mais extensas, continuando a existir as diferenças habituais entre a opção *arcade* e simulação. Tal como em *MotoGP 1* e 2, no modo simulação não se pode acelerar demasiado nas curvas para não entrar em derrapagem e cair, enquanto que em *arcade* é sempre a andar. Os níveis de dificuldade apresentam diferenças substanciais, não só na IA dos adversários, como na configuração da jogabilidade. Isto é, em modo Easy o computador ajuda a travar nos momentos necessários e ajusta ligeiramente a direcção da moto para corrigir trajectórias erradas, enquanto que em Normal essa assistência desaparece, para dar lugar a uma condução mais livre. Contudo, para conseguirmos vencer no modo Hard é necessário activar os controlos manuais que acompanham *MotoGP 3*. Estamo-nos a referir às novas habilidades dos pilotos em inclinar o corpo para a frente ou para trás, e dos travões dianteiro e traseiro. Se pensam que estes pormenores

A menina é toda gira

O multiplayer é uma realidade

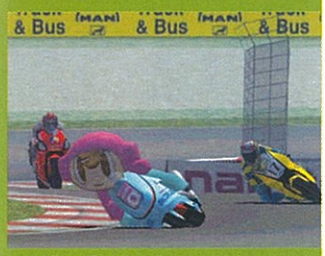


Na primeira pessoa

Mister Driller como bónus

O bónus mais apetecível

O rapaz dá-lhe com força



O estilo é mais que muito

são insignificantes, então nunca hão-de conseguir vencer uma corrida no modo mais difícil, pois a IA dos adversários não dá mesmo hipótese. Mas, se utilizarmos todas as inovações que acompanham este terceiro capítulo, então acabamos por tirar partido total do jogo, e com alguma sorte tornamo-nos campeões mundiais de motociclismo.

As inclinações do corpo do piloto através do analógico direito ajudam a controlar a moto substancialmente, e o uso adequado dos travões traseiro e dianteiro faz ganhar várias posições, sobretudo nas curvas.

Por outro lado, a física de jogo mantém uma certa sensação de surrealismo, sendo esta uma particularidade agora mais visível

do que nunca, pois é possível fazer curvas a 20 à hora completamente deitados, sem sequer cairmos da mota. Ok, este pode parecer um factor negativo, mas a série *MotoGP* nunca pretendeu ser realista, apostando antes no prazer de jogar, e isso sempre foi conseguido. De uma forma geral, só depois de explorarmos convenientemente as inovações presentes na jogabilidade é que nos apercebemos que as aparências enganam, e que a Namco deu a atenção necessária ao jogo.

O grafismo permanece quase idêntico ao de *MotoGP 2*

Graficamente, *MotoGP 3* corre com uma fluidez de 60 *frames* por segundo, e mesmo com os 21 pilotos a correr ao mesmo tempo, não detectámos um único *slowdown*, um problema frequente em títulos de condução para a PlayStation 2.

As animações das motos e dos pilotos não sofreram grandes alterações, contudo os pormenores da suspensão a mexer quando aceleramos, travamos ou mudamos de direcção, estão muito realistas. Em termos gerais, o grafismo não sofreu melhorias significativas, mas isso não é de todo mau, dado que o segundo capítulo da série já contava com um aspecto excelente.

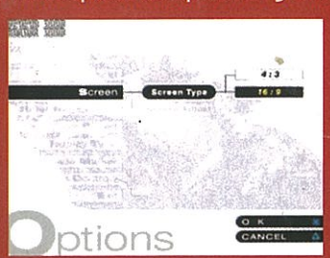
Enfim, para aqueles que possuem algum dos capítulos anteriores e não são grandes viciados no género, então não nos parece que este *MotoGP 3* seja uma compra obrigatória.

Mas, se gostam muito de motociclismo e querem passar horas a ripar em duas rodas no asfalto virtual, então este é sem sombra de dúvidas o melhor título do género actualmente disponível para a máquina de 128bits da Sony.

Paulo Santos

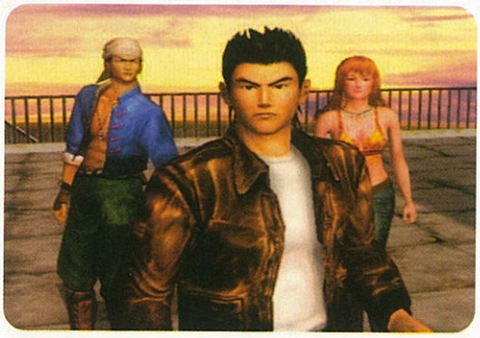
Os modos de jogo

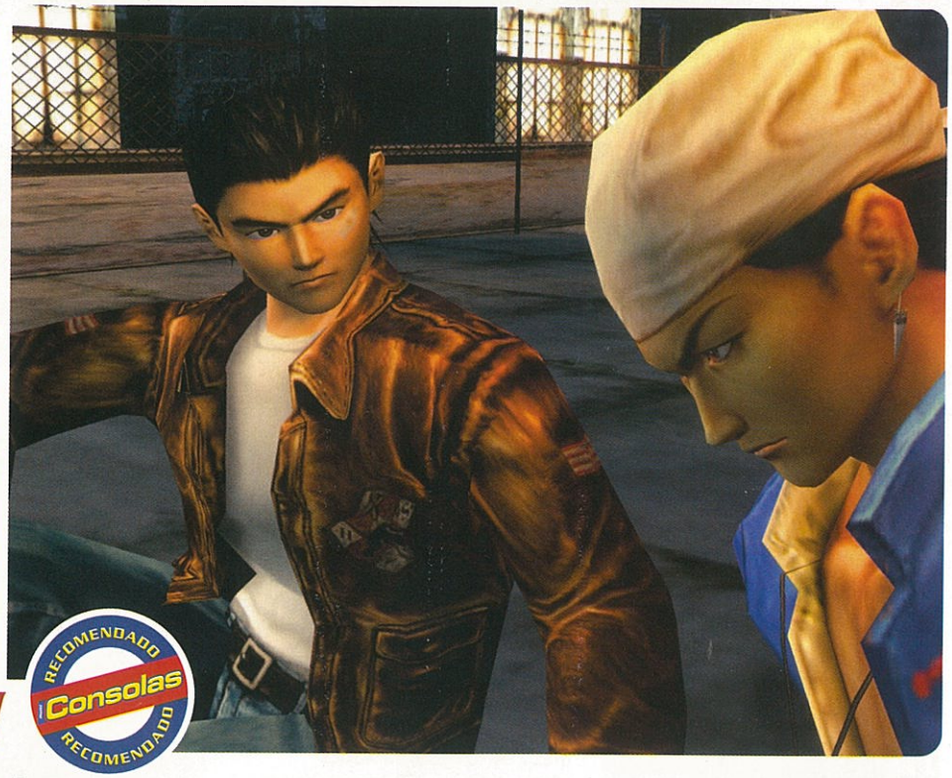
Para além dos habituais modos Season, Arcade, Time Trial e Single Race, também temos acesso ao novíssimo modo Legends. Neste modo o jogador tem de ultrapassar umas dezenas de desafios, alguns deles com características muito próprias, competindo por vezes contra os melhores pilotos de todos os tempos. É também neste modo que desbloqueamos grande parte dos extras de *MotoGP 3*.



Gráficos	Jogabilidade	Som	Longevidade	Opinião Final	Pontuação
8	8	6	7	Mesmo sem acrescentar muito aos seus antecessores, este é o melhor título do género actualmente disponível para a PS2.	8
Idênticos aos de *MotoGP 2*, corre a 60 *frames* por segundo.	Refinada, com alguns toques excelentes.	Efeitos sonoros e música de qualidade mediana.	Vários modos de jogo e extras para desbloquear.		

género Aventura | **editora** Sega | **site** www.shenmue.com | **pvp** 61,49 €





Shenmue II

RECOMENDADO Consolas RECOMENDADO

Um jogo diferente

A versão Xbox de *Shenmue II* é idêntica à da Dreamcast, mas já não sofre de *slowdowns*, e os seus diálogos foram localizados para Inglês.

Ryo Hazuki vivia numa pacata zona do Japão, até ao dia em que a sua casa recebeu um estranho visitante. Lan Di, assim se chamava esta figura misteriosa, exigiu que lhe entregassem um lendário artefacto e, como o Pai de Ryo se recusou a fazê-lo, matou-o. Ryo jura vingança, e inicia uma investigação, para tentar descobrir o paradeiro do assassino.

No primeiro jogo, Ryo foi reunindo informações que o levaram a viajar para Hong Kong, onde este capítulo terá início, e aprendendo novos movimentos de artes marciais – incluídos nesta versão - comprando pergaminhos em lojas da especialidade, ou aceitando os ensinamentos de mestres que ia encontrando.

Shenmue II, tal como o primeiro, é uma aventura intercalada com mini-jogos, acção, e Quick Timer Events (QTE). Vamos explorar diversas áreas da região, entrando em salas onde podemos praticar lançamento de dardos, experimentar jogos no interior de um salão *arcade*, ou aceitar desafios para braços-de-ferro, embora não sejam essenciais para o progresso.

Por outro lado, as fases de acção fazem parte da história, tal como os QTE, e são fundamentais. Nas primeiras, ficamos limitados ao espaço de determinado cenário, como se fosse uma arena, e enfrentamos alguns rufias chineses, pelos mais variados motivos, ao estilo de um *Beat'em Up*, desencadeando todo o tipo de *combos*, que possuem os nomes dos respectivos golpes de Kung Fu. Em caso de derrota, contamos com uma opção Retry.

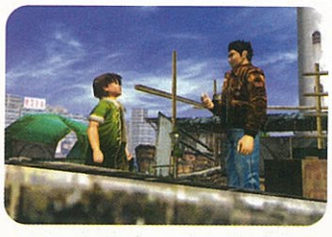
Não existe nenhum jogo deste género

Passando aos QTE, decorrem em geral durante sequências cinematográficas, em que não temos controlo directo sobre Ryo, mas existe a possibilidade de o desviarmos de certos obstáculos, ou evitar que inimigos se sirvam de armas, ao pressionarmos com rapidez certas teclas, conforme as instruções que forem surgindo no ecrã. Ocorrem também em ocasiões em que levamos a cabo determinadas tarefas, como transporte de caixotes, ou livros.

Como podem ver, pela descrição, não existe até ao momento, no mercado, nada semelhante. Graficamente continua irrepreensível, face aos títulos actuais, e oferece-nos a possibilidade de visitarmos as ruas de Hong Kong, com todos os pormenores, incluindo locais de comércio, estabelecimentos nocturnos, e áreas pobres, enquanto assistimos à azáfama da população, que se dirige para o local de trabalho, ou se dedica a tarefas do dia-a-dia.

Numa apreciação global, este continua a ser um jogo excelente, que se pode recomendar.

Fernanda Andrade



Gráficos	Jogabilidade	Som	Longevidade
8	9	8	9
Actuais e impressionantes.	Excelente em termos gerais.	Boa sonoplastia, exceptuando alguns sons de fundo e músicas.	Oferece muitas horas de jogo.

Opinião Final

É um jogo excelente, muito viciante, onde é raro encontrarmos uma fase menos bem conseguida.

Pontuação

8

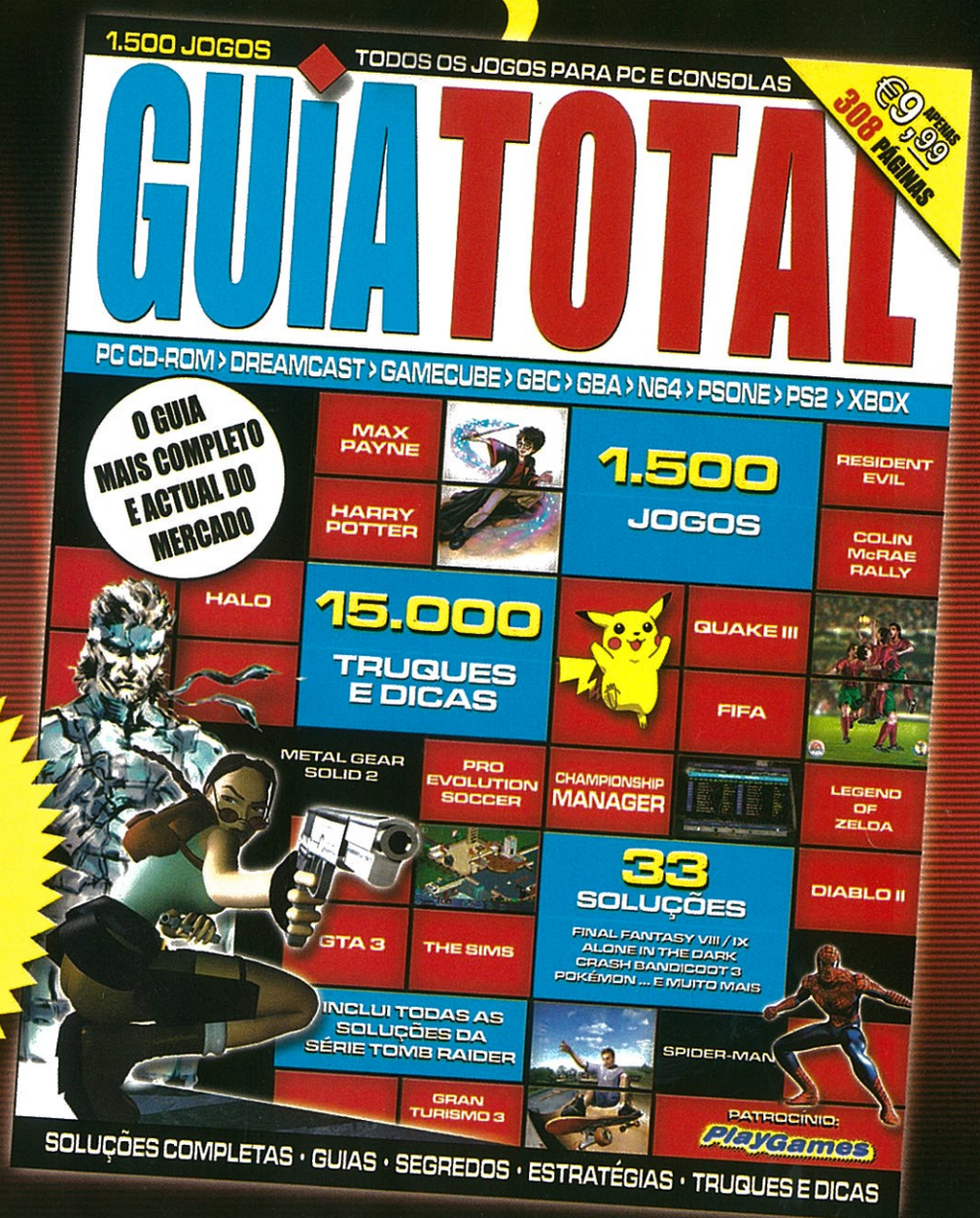
PROMOÇÃO

1500 JOGOS

15000 TRUQUES E DICAS

33 SOLUÇÕES

APENAS €5 PORTES GRÁTIS!



SIM, DESEJO RECEBER O GUIA TOTAL POR € 5, JÁ COM PORTES INCLUÍDOS ☐

Nome: _____

Morada: _____ **C.Postal:** _____

Telefone: _____ **e-mail:** _____ **Número de Contribuinte** _____

GUIA TOTAL

INDIQUE O MODO DE PAGAMENTO:

○ **Envio Cheque nº** _____ **à ordem de Goody, S.A. no valor de € 5**

○ **Envio Vale de correio** _____ **à ordem de Goody, S.A. no valor de € 5**

○ **Pago por débito na conta abaixo indicada: pagarei uma prestação única de €5**

Autorização de Pagamento

Por débito na conta indicada, queiram proceder, até nova comunicação, aos pagamentos das subscrições que vos forem apresentadas pela Goody, SA.

Banco _____ **Balcão** _____ **NIB** _____

Nome do Titular _____ **Número de Contribuinte** _____

Assinatura _____ **Data** _____

Nota: Dados essenciais para o processamento.

Recorte ou fotocopie este cupão e envie para: Remessa Livre* nº 16502 1901 - 963 Lisboa

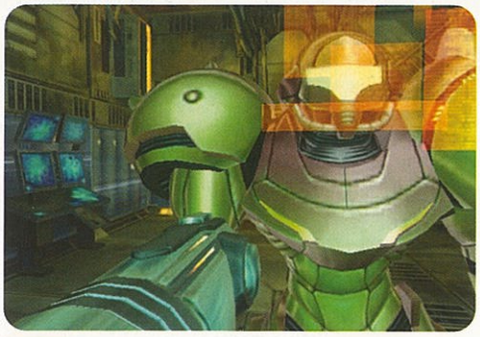
*Não necessita de selo

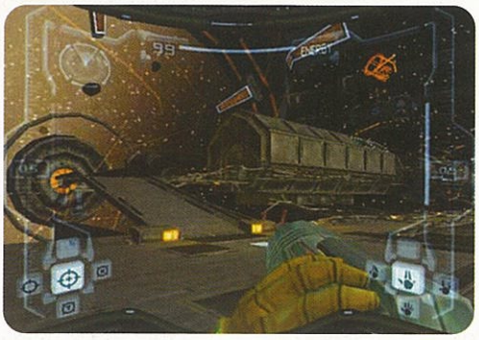
Os dados recolhidos são processados automaticamente por Goody, S.A. e destinam-se à gestão do seu pedido e à apresentação de futuras propostas. Caso não pretenda receber propostas de outras empresas ou instituições assinale aqui. ☐

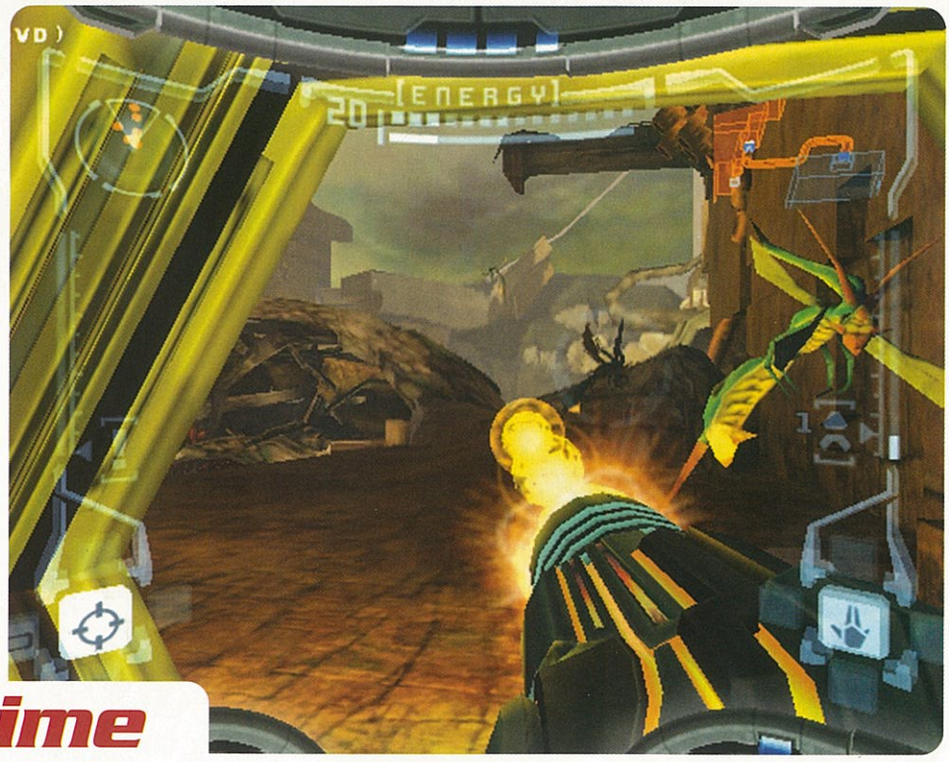
Nota: o Guia é enviado após boa cobrança.

Para informações ou dúvidas, telefone para Ana Gaspar: 21 862 15 43 / e-mail : assinaturas@goody.pt

género Acção/Aventura | **editora** Nintendo | **site** www.nintendo.com | **pvp** 60,94 €







Metroid Prime

O meu nome é Samus...

E a minha missão é investigar alguns acontecimentos que decorreram num planeta chamado Tallus IV.

Metroid Prime é uma aventura na primeira pessoa, no verdadeiro sentido da palavra, pois como todos já sabemos, essa foi a visão escolhida pelos programadores para o jogo. Sendo assim, o primeiro ponto que vou focar, e mais uma vez, porque ainda há pessoas que parecem não ter percebido isto, é que este título não é um *First Person Shooter*, mas sim um jogo de aventura puro e duro. Pronto, agora que isto está esclarecido, chegou a hora de falar do jogo em si.

Neste título o principal foco da aventura é a exploração e resolução de puzzles, e não a acção, como tal não esperem um jogo frenético, mas sim algo que tem de se digerir devagar, com calma, para não entrar em stress devido ao ritmo lento de *Metroid Prime*. A componente de exploração é mesmo o que coloca este jogo um pouco à parte dos demais, e onde se começa a ver uma certa genialidade de quem concebeu as várias áreas do jogo.

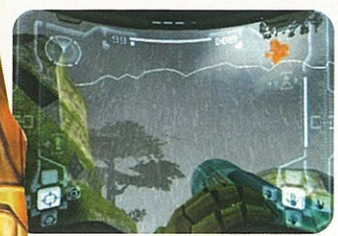
Passo a explicar. O começo do jogo vê a nossa personagem toda artilhada com as mais variadas habilidades e serve como tutorial para nos habituarmos aos controles, mas após isso irá acontecer algo que nos fará ficar no ponto zero e sem grandes capacidades.

Um título muito bom, mas que não é para todos

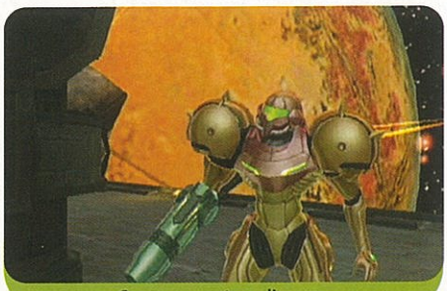
O objectivo posterior, além da descoberta do que se passa no planeta, é recuperar as tais habilidades iniciais que estão espalhadas pelas mais diversas partes do jogo.

O mundo de *Metroid Prime* é imenso e o jogador vai tendo sempre acesso, progressivamente, a vastas áreas, estando todas elas ligadas entre si. O truque é que nessas mesmas áreas existem locais inacessíveis, que só vão estando disponíveis à medida que recuperamos as tão famosas habilidades, como por exemplo enrolarmo-nos tipo bola, saltar duas vezes, lançar um gancho, e por aí adiante. Se aqui se vê o bom design dos níveis, ao estarem muito bem adaptados e pensados para todas as habilidades, certo é que somos obrigados a um constante retrocesso para ver onde as podemos usar e dessa forma progredir no jogo. Por outras palavras, a partir da décima ou vigésima vez que fazemos o mesmo percurso, com os mesmos inimigos (pois estes reaparecem sempre nas mesmas áreas), começamos a sentir um teste à nossa paciência, e aqui é que as opiniões se poderão dividir com este *Metroid Prime*. Basicamente, este é um jogo que se ama ou se odeia. Se eu tive paciência e gostei de o jogar, pela segunda vez, inclusive, certo é que muita gente depressa se poderá aborrecer com este esquema de jogo e esta progressão muito repetitivos, que, aliados ao tal ritmo lento, são pormenores a ter muito em conta antes de adquirirem este título.

Controlar Samus em *Metroid Prime* é, tal como o próprio jogo em si, também um pouco



O estilo retro-lateral de Samus



Sempre pronto a disparar

Buuuu!!!

As personagens

Este vai ser difícil de matar

Carne para canhão

E *voilà*... O herói da história.

diferente do normal em jogos vistos na primeira pessoa, demorando um pouco a habituarmo-nos ao esquema proposto. Para avançar usa-se o stick analógico esquerdo, mas olhar para cima, par baixo, etc., requer que deixemos premido o gatilho direito em conjunto com o mesmo stick analógico.

O botão A serve para disparar, o B para saltar, o Y para os mísseis, o gatilho esquerdo para fazer *lock on* nos inimigos e em outros alvos, e o X para nos transformarmos em bola, havendo o pormenor de nesta fase a visão passar para a terceira pessoa. O botão Z é usado para vermos o mapa, e o analógico direito (botão C) serve para mudar de arma. Em suma, este esquema de controle poderá causar alguns problemas nas alturas de combates mais intensos ou quando temos de saltar certas plataformas, de resto tudo é uma questão de habituação. Para os mais curiosos, este esquema é bem similar ao de um certo jogo da Dreamcast chamado *Maken X*...

Um dos detalhes mais importantes referentes aos controles são as funções atribuídas ao botão direccional, que activam os vários visores de Samus. Destes o que mais se destaca é o que nos permite fazer *scan* aos vários elementos dos cenários, aos inimigos, etc., etc. Esta função é vital para a progressão no jogo, sendo também a maneira principal de descobrirmos a história/enredo, bem como muita informação acerca do próprio planeta e do mundo onde estamos, além de ser essencial para a descoberta dos pontos fracos dos vários *bosses* existentes ao longo do jogo. É de salientar que esta nossa versão PAL inclui o pormenor inédito de se ouvir uma voz sempre que o *scan* descobre informações importantes, ao bom estilo de: "A new blah blah was found...".

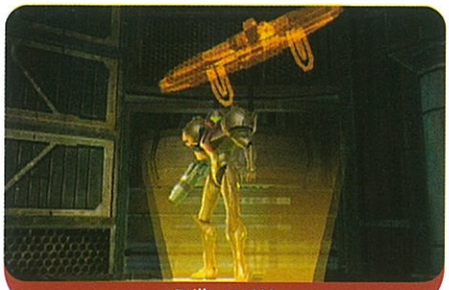
Metroid só peca pelo ritmo e pela estrutura algo repetitiva

Tecnicamente, o jogo tem pormenores excelentes, especialmente ao nível dos pequenos detalhes, tanto nos menus como, por exemplo, na nossa visão, com efeitos de calor, fumo, líquido, etc., a surgirem no visor quando passamos por determinados locais. No que toca aos cenários, estes seguem a linha dos clássicos ambientes e temas centrados em florestas, neve, zonas vulcânicas, e por aí adiante, sendo de salientar, mais uma vez, a boa construção de todas as zonas. A animação do jogo é exemplar, exceptuando alguns *slowdowns* no modo 60Hz. Há no entanto que referir que muitas das texturas em *Metroid Prime* funcionam bem ao longe, mas ao perto denotam uma qualidade algo mediana. De resto, a parte gráfica do jogo está muito boa, e o seu maior mérito é ter conseguido efectuar a transição da série para o 3D sem sacrificar nada pelo caminho. Passando para a componente sonora, esta cumpre a sua função, sendo de registar que algumas das músicas se podem tornar irritantes a médio prazo, devido a estarmos constantemente a revisitar os vários locais do jogo.

Passando para o veredicto final, como já devem ter percebido, *Metroid Prime* não é um jogo para todos. Mais vocacionado para o famoso, e cada vez mais

A ligação ao GBA

Metroid Prime é mais um título que aproveita e usa a ligação ao Game Boy Advance. Neste caso, se também tiverem o jogo *Metroid Fusion* de GBA, podem desbloquear algumas opções e extras no título da GameCube, que servem como um bónus simpático e prenda para os fãs mais dedicados. Uma delas será jogar na GC com a armadura de Samus conforme ela surge no GBA, não se sabendo ainda se haverá mais extras a desbloquear desta maneira.


Brilhante!!!

Visão nocturna

Mais uma besta para trucidar

Opções de jogo

Aqui está o belo do mapa

Mais um *scan* bem sucedido

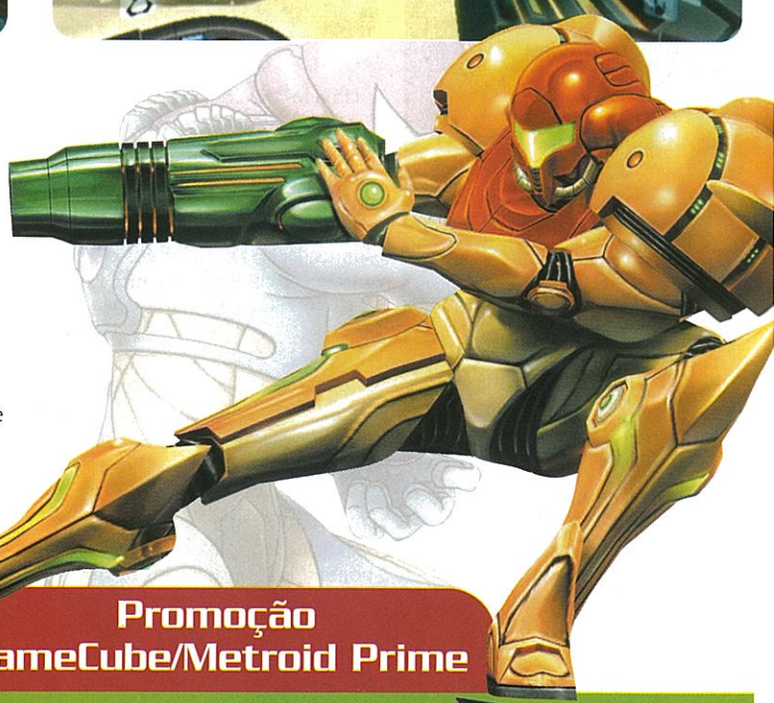
Um dos muitos tipos de visão

restrito e minoritário, público *hardcore gamer*, este título destina-se no fundo aos fãs de jogos de aventura que gostam de se imergir num determinado universo e de explorar um mundo vasto. E mesmo esses terão de ter alguma paciência para enfrentar o ritmo calmo e a estrutura repetitiva do jogo, sendo estes os seus principais defeitos e a razão por que não lhe dou o selo de recomendado. De resto, mesmo sendo um jogo algo peculiar e esperando eu mais dele, *Metroid Prime* é uma das melhores experiências que podem encontrar actualmente para a GameCube, e também uma das mais longas. São precisas cerca de 15 a 20 horas para verem o final do jogo, havendo depois extras para desbloquear e, com certeza, muito que terá ficado para ver e que necessitará de mais umas incursões no mundo de Tallon IV para ser descoberto, já para não falar dos vários níveis de dificuldade propostos.

A exploração é o elemento mais importante

Ou se ama, ou se odeia, não existe meio termo com *Metroid Prime*. Cada um faça agora a sua escolha mediante os factos apresentados...

Nuno Almeida



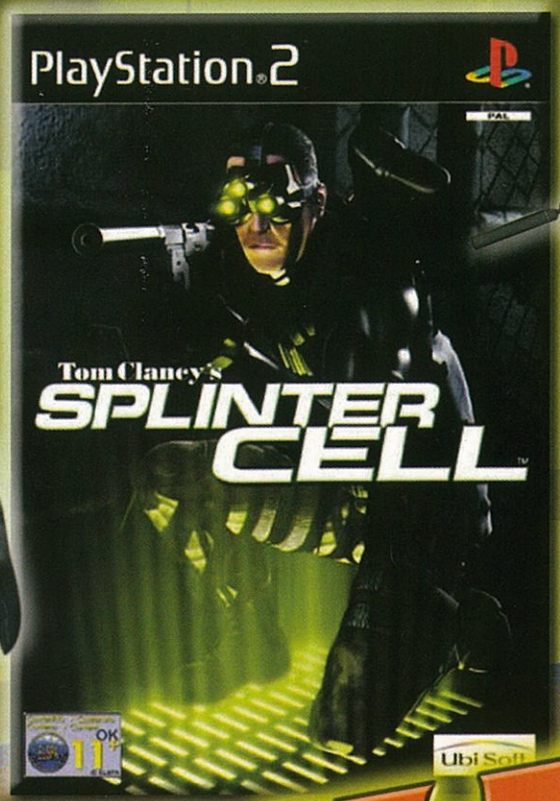
Promoção GameCube/Metroid Prime

Para todos aqueles que ainda não têm uma GameCube, a Nintendo lançou mais uma promoção, onde podem levar o jogo *Metroid Prime* de borla na compra do cubinho. Ainda na onda das promoções Nintendo, existe também a possibilidade de usufruírem de um desconto de 50 Euros na GameCube, através de um vale de desconto que acompanha o novo GBA SP.

Gráficos	Jogabilidade	Som	Longevidade	Opinião Final	Pontuação
9	8	7	9	*Metroid Prime* é um título muito bom a nível geral, mas também um jogo que não é para todos e se destina a um público muito particular, devido ao seu ritmo lento e à estrutura repetitiva.	9
No geral muito bons.	Necessita de alguma prática.	Cumpre a sua função e nada mais.	Para os fãs e mais pacientes, muito boa.		

passatempo

multi Consolas



GANHA!

Um Splinter Cell de PS2 a cada 48 horas

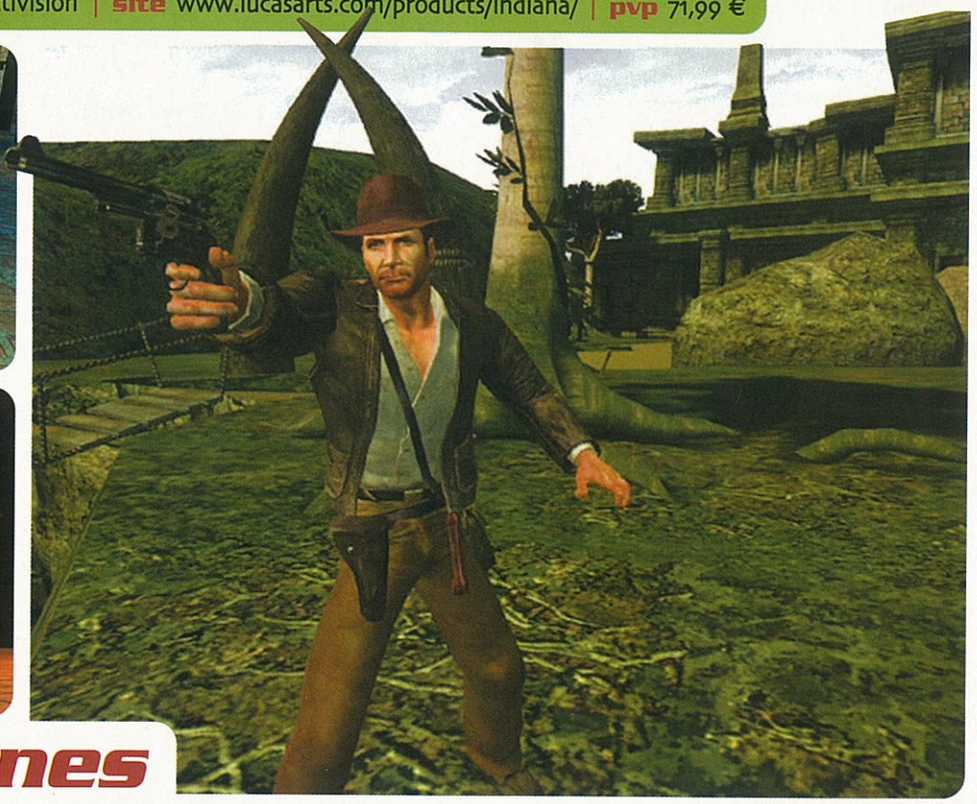
ENVIA A MENSAGEM "mc48 splinter" PARA O NÚMERO 3477

(CUSTO: 1€ IVA INCLUÍDO)

A cada 48 horas temos um Splinter Cell de PlayStation 2 para oferecer!

O passatempo decorre entre 25 de Abril e 14 de Maio.
O utilizador recebe uma mensagem de confirmação por cada participação.
Os prémios são enviados sem custos para o vencedor.

género Acção/Aventura | **editora** Activision | **site** www.lucasarts.com/products/indiana/ | **pvp** 71,99 €



Indiana Jones And The Emperor's Tomb

Viagem pelo Oriente

Este título vai agradar a alguns fãs da série *Tomb Raider*, inclusive devido ao protagonista, mas, tirando isso, não se destaca dos demais.

Quem aprecia a série de Lara Croft não irá encontrar, para esta consola, nenhuma outra alternativa. Como pontos positivos, podem contar com várias situações que poderiam fazer parte de um dos filmes, e com uma personagem carismática. Pela negativa fica o aspecto gráfico do jogo, que, como já se diz em gíria, foi nivelado por baixo, para ser compatível com todos os outros sistemas em que será lançado – embora isto não seja desculpa.

Vejamos então este jogo pelo prisma de quem, mesmo não sendo fã de *Tomb Raider*, apreciou alguns dos capítulos, uma vez que o progresso se faz de forma muito semelhante, em cenários que apresentam por vezes vestígios de antigas civilizações, com armadilhas mortais e abismos.

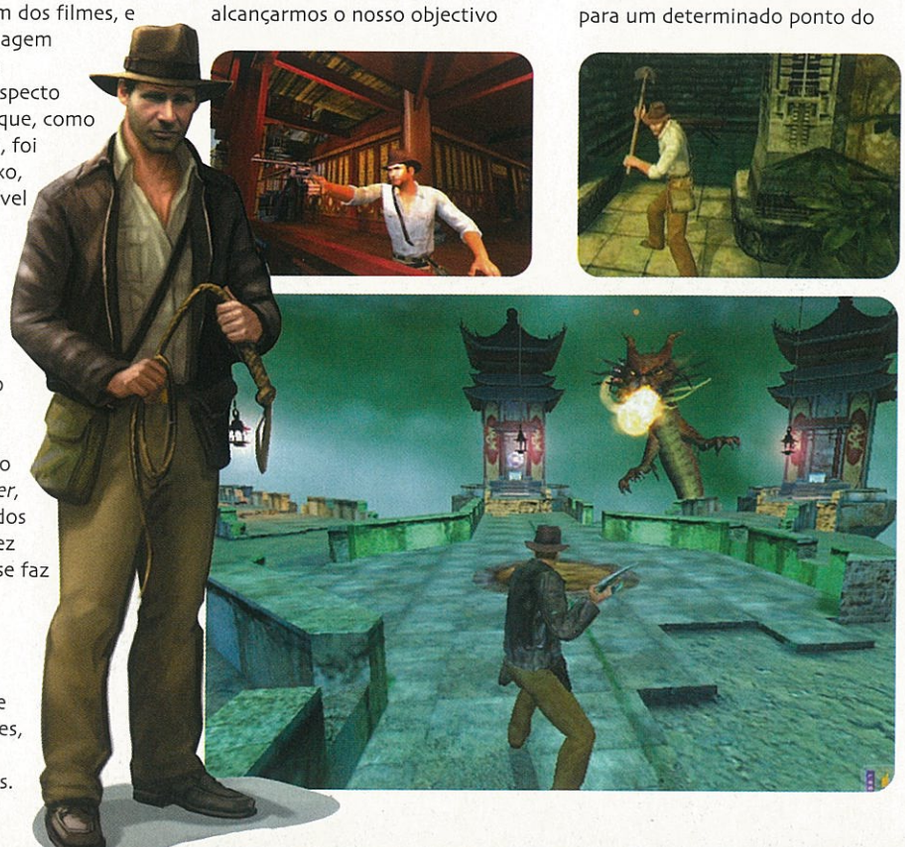
Embora em geral tenhamos como objectivo saltar de ruína em ruína, para activar uma nova alavanca ou recolher determinado objecto, que nos dará acesso a uma nova área, existem algumas variantes agradáveis, que nos conseguem surpreender. Por exemplo, numa certa área, para alcançarmos o nosso objectivo temos de saltar para uma canalização, deslizar pela mesma até uma plataforma, e utilizar o chicote para nos prendermos a uma saliência da parede, saltando depois para o local de destino.

Indiana pode perder o chapéu em combate

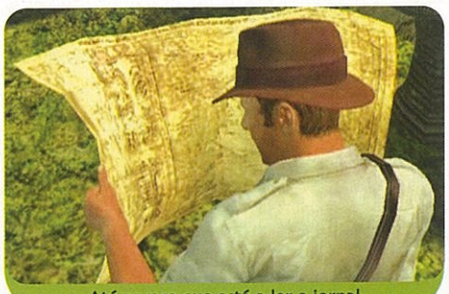
Outro exemplo é uma área em que temos de afastar do caminho uma criatura, tendo de a atrair para um determinado ponto do cenário, para a prender num certo local. Em *Tomb Raider*, a solução mais provável seria eliminar a criatura, mas, aqui, embora o Dr. Jones conte com algumas armas, a criatura não poderá ser destruída. O que nos leva ao facto de todas estas situações terem uma solução muito óbvia, embora sejam uma boa variante para as fases em que apenas temos de saltar "plataformas".

Passemos a outros aspectos interessantes. Um deles é o facto de a figura poder caminhar em beirais, encostada à parede, ao estilo de Snake, enquanto Lara só podia caminhar lateralmente. Este aspecto podia ter sido mais trabalhado, pois seria interessante aplicá-lo em situações em que sabemos que se encontram inimigos numa sala contígua, para os espreitarmos, algo que infelizmente Indy não faz, como Snake.

Ainda em termos de movimentos, como já foi referido na antevisão, a personagem consegue executar vários golpes, num combate corpo a corpo, e bloquear alguns ataques do inimigo, num estilo que em nada destoa dos filmes. Existem diversos pormenores realistas, como o facto de haver a possibilidade de Indiana perder o chapéu durante um combate, ou até mesmo a arma que tiver equipada. Nesse caso, temos de corrigir a posição da câmara, que se ajusta automaticamente, para procurar o local onde esta caiu, avançar até ele, e recuperá-la.

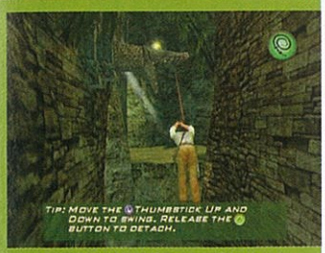


Tão lindo...

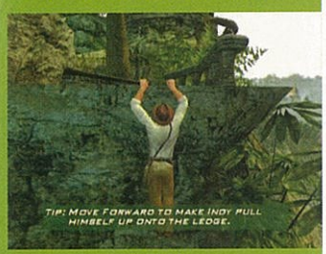

Até parece que está a ler o jornal

Este vai dar luta

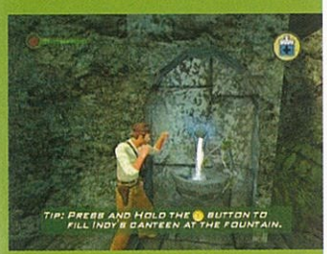
O bom do tutorial



Aprender a utilizar o chicote



Força!



Isto não é nada fácil!

E já que falamos em combates, temos de referir novamente que a personagem pode servir-se de pás, garrafas e outros objectos como arma, havendo, por exemplo, a possibilidade de partir uma cadeira para usar a perna.

Nas fases de combate ocorrem alguns *slowdowns*

Ainda em relação aos combates, Indiana conta com o seu revólver e chicote desde o início, e vai encontrando novas armas, à medida que vai avançando, como catanas ou espingardas que pertenciam aos inimigos, e que ficam no solo após a sua derrota.

Pode também desarmá-los com um golpe de chicote, ou aproximando-se e atacando-os de perto, num corpo a corpo. Aqui convém referir que, se tivermos muitos inimigos numa área de cenário, ocorrerão *slowdowns*.

Voltando aos aspectos que o jogo tem em comum com *Tomb Raider*, um deles é o facto de existirem artefactos escondidos no cenário. Temos de explorar todas as saliências, salas, terraços, etc., sendo o grande busílis da questão o facto de os locais a que temos acesso serem iguais aos que nos são proibidos, por serem "limite de cenário". Ou seja, encontramos locais que parecem entradas para salas e alguns terraços com entrada interdita, que nos fazem perder tempo à procura de um acesso que de facto não existe.

Por outro lado, a contrabalançar os aspectos menos bem conseguidos, temos o ambiente digno de um filme, com paisagens que incluem pontes de corda, rios infestados de crocodilos, lagos infestados de crocodilos, túneis infestados de crocodilos... castelos medievais, florestas, entre outros, assim como uma música de fundo bastante agradável, e, claro, a personagem.

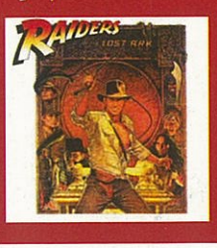
Passando a outros pormenores, foque-se um pouco a história. O Dr. Jones aceitou procurar três antigos artefactos chineses que, quando fossem reunidos, revelariam o local onde teria sido enterrada a pérola Heart of The Dragon, assim como o túmulo do primeiro imperador. Esta jóia, segundo as lendas, permitiria ao seu possuidor o controlo da mente, pelo que vamos assistir a uma espécie de corrida ao tesouro, tal como no filme *Os Salteadores da Arca Perdida*, e teremos de enfrentar diversos mafiosos, ou algumas tropas a soldo do nazi Albrecht Von Beck.

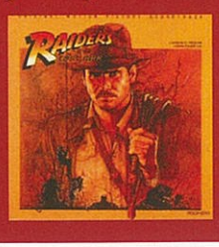
Para finalizar, resta-nos confirmar que este jogo pode ser divertido para quem tenha apreciado alguns capítulos de *Tomb Raider*, embora sofra de algumas falhas graves, que devem ser tidas em consideração.

Fernanda Andrade

Grande som

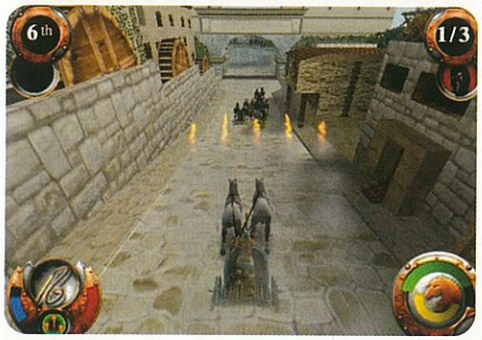
Um dos melhores aspectos deste jogo são os seus temas musicais. Embora nem todos tenham sido importados dos filmes, mantêm-se dentro do mesmo estilo, contribuindo para o ambiente de suspense, pois causam a sensação que de um momento para o outro nos pode surgir pela frente um mega inimigo.

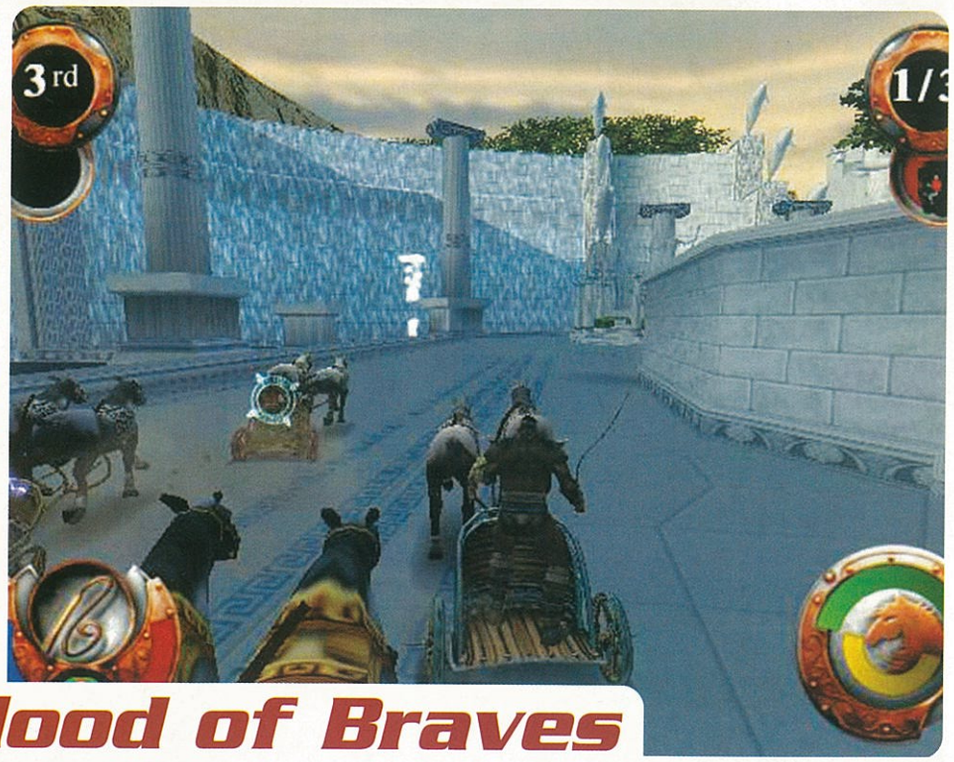




Gráficos	Jogabilidade	Som	Longevidade	Opinião Final	Pontuação
6	7	6	7	Pode agradar a alguns fãs de *Tomb Raider*, em parte devido à personagem.	7
Nada dignos desta consola.	Semelhante a *TR*.	Muito agradável.	Muitas horas de jogo.		

género Corridas | **editora** Microids | **site** www.microids.com | **pvp** 54,99 €





Ben Hur: Blood of Braves

Corridas anti insónias

Depois de *Circus Maximus*, o vosso caro Azelpds, leia-se malfadado redactor da MC Nuno Almeida, volta à carga em mais um jogo de corridas onde os veículos são as famosas quadrigas romanas.

Ora bem, após a introdução da praxe, este *Ben Hur* da Microids, inspirado nas famosas corridas visualizadas nesse excelente, para a época (1959), filme da sétima arte com o mesmo nome, assume-se no final como um jogo medíocre e desinteressante a todos os níveis, que nos faz pensar como alguém será capaz de investir nele. Mas já lá chegaremos.

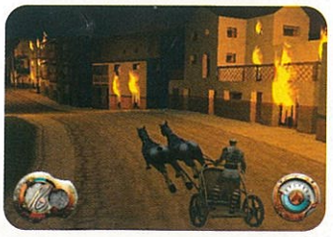
O jogo em si tem três modos principais. No Arcade escolhemos uma personagem e uma pista das opções disponíveis, sendo possível jogar este modo a dois, havendo também uma outra opção, Custom, que nos permite correr com tudo o que tivermos desbloqueado no modo carreira do jogo. Por falar neste, o dito-cujo chama-se, em *Ben Hur*, Ascension, e é onde reside o maior interesse do jogo. Os jogadores poderão aqui ganhar novos feitiços e dinheiro, o que servirá para comprar novas carruagens, armas, cavalos e até desbloquear novas personagens. Saliente-se que tudo o que conseguirmos neste modo poderá posteriormente ser usado nos restantes modos de jogo. Por fim, o último modo é um simples contra-relógio.

Um jogo muito mediano, inspirado a 100% no filme

Quanto às ditas corridas, envolvem dar porrada nos adversários com armas diversas, uso de *power ups* ao estilo de *Wipeout* e uma ocasional habilidade para conduzir as nossas quadrigas e obter assim bons resultados. Sim, ocasional, pois muitas vezes o jogo parece que está em piloto automático, e o resultado final das provas depende mais do factor sorte do que outra coisa qualquer. Mas apesar de algumas ideias simpáticas, certo é que o jogo em si, desculpem-me a expressão, é uma tremenda "seca", com a sua jogabilidade pobre, corridas sem emoção e um ambiente de jogo ridículo. Para piorar ainda mais a situação, o grafismo deste *Ben Hur* é bastante mau, com o jogo a fazer-nos o favor de demonstrar isso mesmo no início de cada corrida com as suas vistas panorâmicas dos diversos circuitos.

No fundo, custa-me pensar que alguém irá dar dinheiro por este jogo, especialmente considerando o número de bons jogos de corridas para a PS2, mas tal como aconteceu com *Circus Maximus*, eu sei que existem casos desses, de jogadores corajosos com boas condições monetárias que lhes permitem investir e esbanjar tempo e dinheiro num título tão fraquito como este *Ben Hur*...

Nuno Almeida



Gráficos	Jogabilidade	Som	Longevidade
4	4	5	5
Fracos e pouco dignos desta consola.	Simples e sem sabor...	Cumpre a sua função, músicas irritantes a curto prazo.	Muitas pistas e personagens, mas o jogo é uma "seca"...

Opinião Final
Este é mais um daqueles jogos que me fazem perguntar o porquê de serem lançados. Com tantos títulos bons de corridas para PS2, investir em *Ben Hur* só mesmo em caso de desespero ou falta de amor pelo vosso dinheiro.

Pontuação
4

PTM.com

gameover.sapo.pt

onde os jogos nunca acabam

score 00007895

high score 97548267

newsletter

jogos online

notícias

críticas

dicas

antevisões

imagens

demos

fóruns

sapo.pt

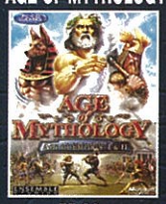
há vida na Internet

level 01

Game Over A tua loja online de jogos, 24 horas por dia

PC CD-ROM

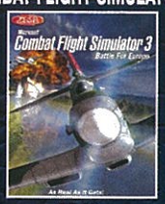
AGE OF MYTHOLOGY



55.99€

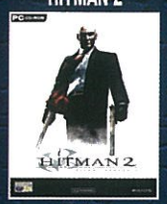
- A BELA E O MONSTRO A.C..... 24.99€
- AGE EMPIRES II: AGE KINGS.... 28.99€
- BATTLE REALMS-WINT.WOLF... 25.99€
- BLOOD OMEN 2..... 45.99€
- CAPITALISM 2..... 20.99€
- DUNGEON SIEGE..... 46.49€
- FLIGHT SIMULATOR 2002..... 79.99€

COMBAT FLIGHT SIMULATOR 3



55.99€

HITMAN 2



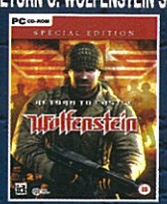
45.99€

- GHOST RECON - ADD ON..... 25.99€
- ICEWIND DALE 2..... 45.99€
- IMPERIALISM..... 7.49€
- MECHWARRIOR 4: MERC..... 46.49€
- MEDIEVAL: TOTAL WAR..... 50.99€
- MONEY 2003 STANDARD..... 46.49€
- MUNDIAL 2002 CHALLENGE.... 20.99€

OPERATION FLASHPOINT-GAME YEAR

50.99€

RETURN C. WOLFENSTEIN SE



50.99€

- MUNDIAL 2002 MANAGER..... 15.99€
- RALLISPORT CHALLENGE..... 46.49€
- RAYMAN M..... 20.99€
- SOLDIER OF FORTUNE 2..... 45.99€
- SPIDERMAN THE MOVIE..... 45.99€
- ZOO TYCOON..... 46.49€
- ZOO TYCOON: MARINE M..... 28.99€

VOLANTE FORCE FEEDBACK

140.49€

GAME PAD

31.99€

- JOYSTICK F.FEEDBACK 2..... 110.49€
- WIRELESS OPT.DESKTOP..... 101.99€
- VOLANTE P.RACING WHEEL..... 73.49€
- MULTIMEDIA KEYBOARD..... 38.49€
- NOTEBOOK OPT.MOUSE..... 33.99€
- JOYSTICK..... 28.99€
- PLUG & PLAY GAME PAD..... 22.99€

PlayStation™

CONSOLA PSONE

126.78€

PRO EVOLUTION SOCCER 2

40.99€

- COLIN MCRAE RALLY 2..... 25.99€
- ISS PRO..... 15.99€
- MUNDIAL 2002 CHALLENGE.... 20.99€

RAYMAN RUSH

45.99€

- COLIN 2+NO FEAR BIKING..... 30.99€
- TOCA WTC+COLIN MCRAE ..... 30.99€
- TOMB RAIDER 3+T. RAIDER 4.. 30.99€

TONY HAWK'S PRO SKATER 4

40.99€

YU-GI-OH

40.99€

- PLANET OF THE APES..... 25.99€
- RAINBOW SIX - LONE WOLF.... 25.99€
- RAYMAN..... 20.99€

HI WHEEL + TOCA 2

50.99€

BASIC JOYPAD + 1 MEMÓRIA 1Mb

10.99€

- PISTOLA G-CON 45..... 50.68€
- LIGAÇÃO MULTI-COMANDOS..... 35.47€
- DUAL SHOCK PSONE..... 30.39€

COLIN MCRAE

15.99€

GRAN TURISMO 2

25.32 €

- RESIDENT EVIL 3..... 20.99€
- SILENT HILL..... 25.99€

ISS PRO EVOLUTION

25.99 €

METAL GEAR SOLID

25.99 €

- SOUL REAVER..... 15.99€
- TOCA 2..... 15.99€

SPIDERMAN 2

40.99€

- TONY HAWK'S PRO SK. 3..... 25.99€
- WTC WORLD TOURING CARS.. 25.99€

MULTI-PACK

40.99€

CARTÃO DE MEMÓRIA 1 Mb

7.99€

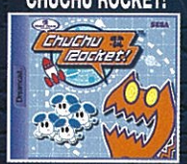
- COMANDO DUAL SHOCK..... 15.16€
- CARTÃO DE MEMÓRIA 1Mb..... 7.56€

Dreamcast

PACK DREAMCAST

124.99€

CHUCHU ROCKET!



40.99€

- CRAZY TAXI..... 20.99€
- DAYTONA USA 2001..... 20.99€
- MDK 2..... 10.99€

EVIL TWIN

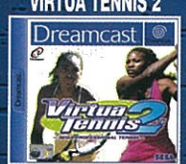
45.99€

SHENMUE

25.99€

- PHANTASY STAR ONLINE..... 15.99€
- SEGA EXTREME SPORTS..... 15.99€
- SEGA RALLY 2..... 20.99€

VIRTUA TENNIS 2



30.99€

COMANDO DUO SHOCK

35.99€

VISUAL MEMORY

35.99€

- STREET FIGHTER ALPHA 3..... 10.99€
- TOMB RAIDER CHRONICLES... 15.99€
- VIRTUA ATHLETE..... 15.99€
- VOLANTE C/ PEDAIS E RUMBLE..... 60.99€
- DREAMCAST KEYBOARD..... 25.99€
- FORCE PACK..... 15.99€

AGORA, PARA ALÉM DA LOJA NA INTERNET PODE COMPRAR PELO CORREIO

Se desejar encomendar artigos na nossa loja, através dos correios basta que para isso preencha e recorte este cupão pelo tracejado. Coloque num envelope e envie para:

GAME OVER
APARTADO 555
3700-909 S. JOÃO DA MADEIRA CODEX

NOME

MORADA

LOCALIDADE

C. P. -

TEL.

E-MAIL

N.º CLIENTE — Preencher no caso de já ser nosso cliente

ASSINATURA

Unds.	ARTIGO	Sistema	PREÇO

+ 4.24€ (850$) de portes de envio para o Continente
+ 7.48€ (1.500$) de portes de envio para Açores e Madeira
Envio à cobrança através de encomenda azul dos CTT
(Não enviar nenhuma forma de pagamento com o pedido)

Portes +

TOTAL =

Visite a nossa loja em:
http://shopping.sapo.pt/gameover

Para qualquer dúvida ou informação, envie-nos um e-mail para:
gameover@mail.telepac.pt

sapo.pt O PORTAL DA GERAÇÃO WEB.

XBOX

XBOX + 2 JOGOS

254.49€

BALDUR'S GATE.....71.99€
CM SEASON 02/03.....71.99€
DEAD OR ALIVE 3.....61.49€
HITMAN 2.....71.99€

COLIN MCRAE 3

71.99€

SPLINTER CELL

71.99€

MECH ASSAULT.....61.49€
MYST 3 - EXILE.....71.99€
NBA INSIDE DRIVE 2003.....61.49€
PROJECT GOTHAM R.....61.49€

BLINX

61.49€

HALO

61.49€

THE ELDER SCROLLS 3.....71.99€
TIMESPLITTERS 2.....71.99€
TONY HAWK'S PRO SK 4.....71.99€
WACKED!.....61.49€

CONTROLLER S

40.99€

DVD MOVIE PLAYBACK KIT

30.99€

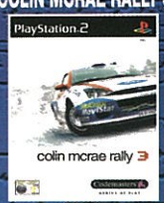
CARTÃO DE MEMÓRIA 16 Mb.....50.99€
HI WHEEL.....40.99€
MEMORY UNIT.....40.99€
TWIN JOYPAD.....30.99€

PS2

CONSOLA PS2

254.99€

COLIN MCRAE RALLY 3



66.99€

HITMAN 2

66.99€

PRO EVOLUTION SOCCER 2

66.99€

TIMESPLITTERS 2

66.99€

BLADE 2.....66.99€
COMMANDOS 2.....66.99€
GHOST RECON.....66.99€
HAVEN.....66.99€
KENGO 2.....66.99€
LMA MANAGER 2003.....66.99€

MUNDIAL 2002 CHALLENGE.....20.99€
MYST 3 - EXILE.....66.99€
PRISONER OF WAR.....66.99€
RALLY FUSION.....66.99€
RED FACTION 2.....66.99€
STAR WARS BOUNTY HUNTER.66.99€

SUMMONER 2.....66.99€
SUPER BUST-A-MOVE 2.....45.99€
THE SUM OF ALL FEARS.....60.99€
TOCA RACE DRIVER.....66.99€
TONY HAWK'S PRO S. 4.....66.99€
WRECKLESS.....66.99€

VOLANTE R5

60,99€

ACTION REPLAY V2

50.99€

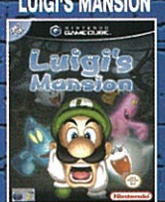
CARTÃO DE MEMÓRIA 16 Mb.....50.99€
CARTÃO DE MEMÓRIA 8 Mb.....35.99€
COMANDO DUAL SHOCK FULL.....20.99€
DVD REGION X.....16.99€
COMANDO PARA DVD.....15.99€
CABO AUDIO & S/VIDEO.....10.99€

GAMECUBE™

CONSOLA GAME CUBE

203.41€

LUIGI'S MANSION

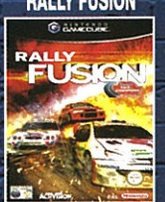


61.02€

PRO RALLY 2002

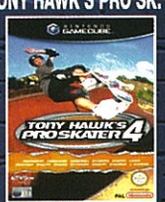
66.99€

RALLY FUSION



66.99€

TONY HAWK'S PRO SK. 4



66.99€

GHOST RECON.....66.99€
JEDI KNIGHT II: JEDI OUTCAST..66.99€

MINORITY REPORT.....66.99€
REDCARD SOCCER.....66.99€

STAR WARS: CLONE WARS.....66.99€
WRECKLESS.....66.99€

HI WHEEL

40.99€

SMART JOYPAD

20.99€

CARTÃO DE MEMÓRIA 944 BLOCOS...45.99€
CARTÃO DE MEMÓRIA 59 BLOCOS....10.99€

GAME BOY ADVANCE™

CONSOLA GB ADVANCE

101.70€

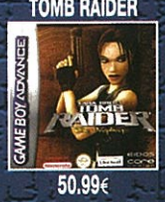
DOOM II

50.99€

STREET FIGHTER ALPHA 3

50,99€

TOMB RAIDER



50.99€

TONY HAWK'S PRO SKATER 4

50.99€

COLIN MCRAE 2.....50.99€
MEDAL OF HONOR.....50.99€
MEGAMAN 2.....50.99€
MINORITY REPORT.....50.99€

MOTO RACER.....50.99€
REIGN OF FIRE.....50.99€
SOUND OF THUNDER.....50.99€
STAR WARS EP2.....50.99€

THE MUMMY.....50.99€
THE SUM OF ALL FEARS.....50.99€
WORMS BLAST.....50.99€
WORMS WORLD PARTY.....50.99€

MAXI PACK

50.99€

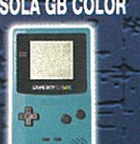
ACTION REPLAY

35.99 €

KIT 8 EM 1.....40.99€
KIT 6 EM 1.....35.99€
KIT 4 EM 1.....30.99€
LAMPADA FLUORESCENTE.....15.99€

GAME BOY™

CONSOLA GB COLOR



86.44€

DISNEY'S - ALADDIN

45.99€

DISNEY'S - DONALD

45.99€

DISNEY'S - JUNGLE BOOK

45.99€

WINNIE THE POOH

35.99€

TOM & JERRY - M,ATTACKS.....45.99€
DISNEY'S - SNOW WHITE.....45.99€
ET-THE EXTRA TERRESTRIAL.....45.99€

LION KING - SIMBA'S MIGHTY...45.99€
MONSTERS, INC.....45.99€
PLANET OF THE APES.....45.99€

TARZAN.....45.99€
TOMB RAIDER.....45.99€
TOY STORY 2.....45.99€

KIT 6 EM 1

25.99€

ADAPTADOR + BATERIA

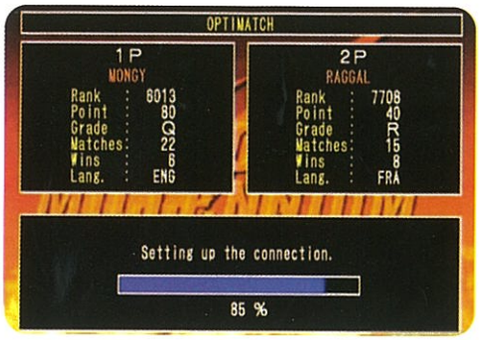
10.99€

MALA DE TRANSPORTE.....7.99€
LAMPADA.....5.99€
LUPA.....5.99€

GameOver http//shopping.sapo.pt/gameover Preços válidos à data de lançamento da revista, salvo erro tipográfico ou ruptura de stock. Taxa de conversão: 1 EURO = 200.482 PTE

Sega™ Dreamcast is registered trademark os Sega Enterprises Inc. • Nintendo® Game Boy® COLOR, POCKET or ADVANCE are trademarks of NINTENDO CO, Ltd. • This product is not designed, manufactured, sponsored or endorsed by Nintendo CO, Ltd. • Sony is a registered trademark of Sony Corp. "PlayStation" and "PSONE" and "PS2" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. This product is not designed, manufactured, sponsored or endorsed by Sony Computer Entertainment Inc. • All names or logos ar trademarks of their respective companies.

género Beat'em up | **editora** Electronic Arts | **site** www.capcom.com | **pvp** 69,95 €



Capcom vs SNK 2: EO

Em 2D e ao vivo... Na Internet

O último capítulo da série VS, *Capcom vs SNK 2: EO* chega agora à Xbox intacto e com a possibilidade de duelos *multiplayer* através da net e o respectivo serviço Xbox Live.

O jogo permite escolher entre mais de quarenta personagens oriundas de vários títulos das companhias SNK e Capcom, como da série *Street Fighter*, *Samurai Showdown* ou *King of Fighters*. Se a componente *multiplayer* (já lá iremos) é o mais importante neste estilo de jogos, existem, mesmo assim, alguns modos para os mais solitários se entreterem, com especial destaque para o Arcade e, principalmente, o Survival Mode. Mas certo é que o vosso maior tempo será passado, eventualmente, no modo Versus e no modo Online. Se Versus é o habitual, já o *network play* pode conferir uma outra dimensão a um jogo deste género.

Jogar online em *Capcom vs SNK 2* é uma tarefa bastante simples e imediata, cujo maior problema poderá ser mesmo encontrar parceiros para jogar. De resto, durante o nosso teste, o *lag* mal se fez sentir, e até dava para verificar o estado das ligações dos nossos possíveis adversários. No fundo, o que mais sentimos durante o teste foi o total massacre que sofremos nos duelos online. Também, quem me mandou jogar contra pessoal profissional e com mais de 800 combates de experiência, eh?

Tecnicamente, este título é do melhor que se pode ver em termos de animação e grafismo 2D, mas é pena a resolução das personagens estar mais baixa do que podemos vislumbrar, por exemplo, nos cenários. No que toca ao som, é o do costume; a maior parte das vozes são bem familiares para os fãs do género, já as músicas são um pouco para esquecer.

A jogabilidade é algo delicada com o *pad* Xbox original

O calcanhar de Aquiles deste jogo é mesmo a sua jogabilidade, que não funciona muito bem com o *pad* original da Xbox, apesar de qualquer dos estilos de controle e comandos que temos ao nosso dispor ou para configurar. Os jogadores, neste título, podem optar por vários estilo de luta que afectam diversos parâmetros, como o estilo de especiais, defesa, etc. Mas certo é que, se não têm o Controler S, podem esperar obter algumas bolhas ou sentir algum cansaço após um certo período de tempo devido ao design do *pad* original, com especial destaque para a cruz direccional, essencial para um jogo deste género, mas que é pouco confortável e ergonómica nesse comando. Para piorar, continua a haver aquele facto estranho de não ser possível configurar os botões a nosso belo prazer depois da primeira vez que o fazemos, o que, além de ser realmente estranho, é desagradável.

Para terminar, *Capcom vs SNK 2: EO* é um jogo bom, agradável e recomendado para os fãs incondicionais de *Beat'em Ups* em 2D. Mas há que dizer que está algo longe de ser excepcional ou um dos *musts* do género, com a sua maior vantagem a ser dos poucos títulos existentes na Xbox deste tipo e a opção dos duelos na Net.

Nuno Almeida

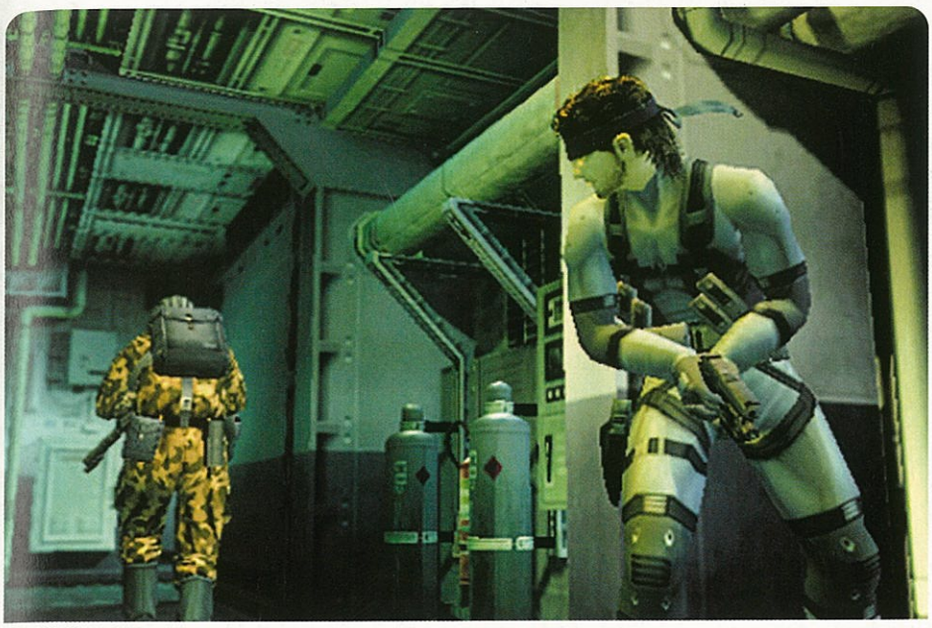
Gráficos	Jogabilidade	Som	Longevidade
8	7	7	6
Bons, mas já vimos melhor.	Precária com o *pad* original.	Vozes do costume, músicas para esquecer.	Mediana, vivendo mais do *multiplayer*.

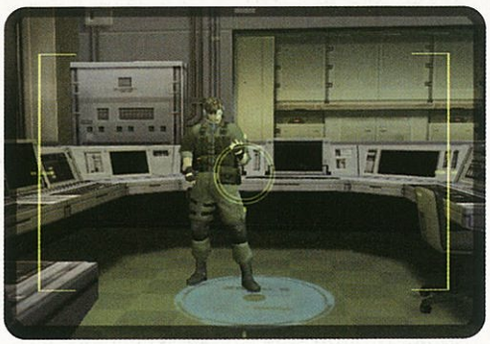
Opinião Final

Um jogo que se aconselha aos fãs do género, mas falta-lhe alguma consistência e algo que o destaque dos demais. O melhor é o *multiplayer* e o pior a sua jogabilidade com o *pad* Xbox original. De resto, é um jogo bom.

Pontuação

7





Metal Gear Solid 2: Substance

Mais do mesmo?

Ok, não queremos ser maus ao fazer esta pergunta, mas será que relançar um jogo com uns extras inéditos não é uma forma ligeiramente descarada de sacar mais uns cobres aos fanáticos pelo universo *Metal Gear*?

Bem, até que podíamos afirmar que sim, mas a verdade é que a Konami não se ficou pelos dois DVDs que incluem os modos Sons of Liberty e Substance, tomando a atitude acertada de presentear os jogadores com a inclusão de um terceiro DVD extra. Estamo-nos a referir a *The Document of Metal Gear Solid 2*, um documentário extremamente completo sobre a concepção, programação, modelos 3D, banda sonora, VR Missions e informação adicional sobre a onda de euforia que se gerou em torno do jogo. Aliás, este *Document* já tinha sido lançado isoladamente nos Estados Unidos, pelo que esta atitude da Konami é de louvar, dado que desta forma consegue fazer de *Substance* uma compra obrigatória para todos aqueles que veneram Solid Snake.

O modo Sons of Liberty permanece quase idêntico ao que experimentámos no ano passado, sem quaisquer melhoramentos a nível técnico. As diferenças que agora podemos encontrar são sobretudo nos posters das meninas da revista masculina FHM, que estão, digamos, actualizados. Outra diferença quase irrelevante é o filtro utilizado nos óculos de visão térmica, que agora é azul, em vez de encarnado. De resto, Sons of Liberty é o nosso velho conhecido de sempre.

Mas é em *Substance* que encontramos uma série de extras que prometem arruinar a vida social de quem os quiser explorar por completo. Só as centenas de VR Missions a que temos acesso no papel de Raiden, Snake e companhia, são mais do que suficientes para tornarem o mais novato dos jogadores numa máquina de guerra de respeito, pois exploram as potencialidades do jogo até à exaustão.

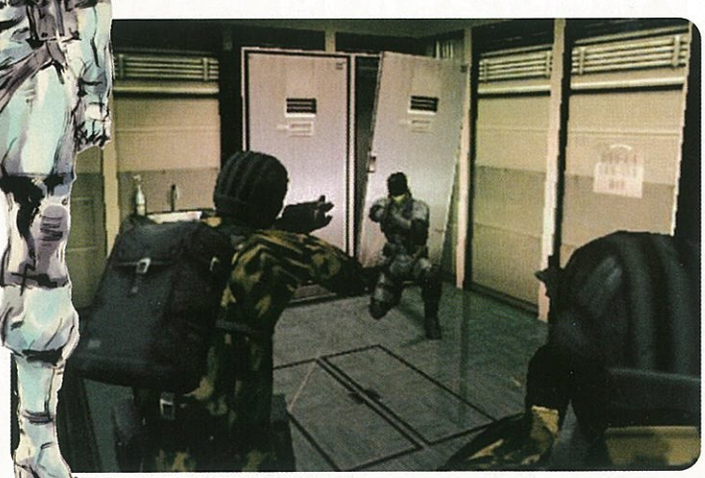
O terceiro DVD é um complemento excelente

O modo Snake Tales dá, pela primeira vez, a oportunidade aos jogadores de encarnarem Snake no nível da plataforma, através de uma série de missões que fazem lembrar as de Raiden, mas que diferem em alguns aspectos, sobretudo pela ausência do radar em muitas destas secções.

De uma forma geral, *Substance* é uma variante de *Sons of Liberty*, que apesar de não acrescentar nada de realmente novo a *MGS 2*, consegue oferecer uma experiência mais aprofundada dentro do universo do jogo. Por outro lado, os extras a que temos acesso aumentam consideravelmente a sua longevidade, muito por culpa do modo de jogo secreto que nos permite "ripar" de skate na plataforma, e das várias personagens que vão ficando disponíveis para jogar nos modos de jogo principais.

Resumindo, se já têm *MGS 2* e não são grandes fãs de Snake, então este *Substance* não vai tirar-vos o sono. Mas, se são daqueles que respiram *Metal Gear*, então este novo lançamento é uma boa compra, pois explora as raízes de *MGS 2* até ao mais ínfimo pormenor.

Paulo Santos



Gráficos	Jogabilidade	Som	Longevidade	Opinião Final	Pontuação
8	8	9	9	Uma compra obrigatória para todos os fãs de Snake, sobretudo pela quantidade de extras, contudo o mesmo não se pode dizer aos jogadores que apenas simpatizam com *MGS2*.	8
Mesmo sem estarem actualizados estão muito bons.	A mesma de sempre, ou seja, excelente.	Efeitos sonoros e música de qualidade acima da média.	O suficiente para arruinar a nossa vida social.		

género FPS | **editora** Take Two | **site** www.gothamgames.com | **pvp** 69,99 €

Serious Sam

O shooter não inteligente

Ao contrário do que o seu nome possa dar a entender, este é sem dúvida um dos FPS que devem levar menos a sério.

Não porque a sua qualidade seja duvidosa, mas sim porque *Serious Sam* é mesmo um jogo leve que se caricatura a si próprio. As suas influências são bem óbvias – *Doom* e *Duke Nukem* – ao ponto em que até surge no início do jogo a frase "Duke ain't dead" escrita numa parede. Realmente, bem que Sam podia ser um parente afastado, com o seu aspecto musculado e debitando comentários curtos em várias ocasiões ou durante as *cutscenes*.

Agora convém esclarecer um ponto fulcral: *Serious Sam* é *arcade*. Aliás, foi para jogos como *Serious Sam* que a palavra *arcade* foi inventada, só que em vez de ser um joguinho de tiros, puzzles ou plataformas, trata-se de um FPS sempre a abrir, com vidas, *scores*, *power ups*, e onde qualquer actividade cerebral pode ser colocada em pausa. É verdade, este jogo é o total oposto dos chamados "*shooters* inteligentes"; basta andar em frente e disparar contra tudo o que se mexe. Se isto vos deixa apreensivos, podem já virar a página e optar por outro jogo, mas se o que estão à procura é de um título que possam utilizar para algumas sessões de divertimento puro no final de um dia cansativo, então *Serious Sam* oferece a fórmula ideal.

Um jogo imediato, que não nos obriga a pensar

O jogo apresenta cenários extensos e bem iluminados – são raros os corredores soturnos tão populares noutros FPS – cuja arquitectura é grande parte das vezes inspirada na cultura egípcia. O grafismo não é nada de extraordinário, especialmente a nível da animação, mas serve os seus propósitos.

A IA não é de todo complexa, e os inimigos limitam-se a seguir certos padrões de comportamento. Contudo, o *core* de *Serious Sam* é mesmo ter dezenas de monstros a correrem cegamente na nossa direcção – o jogo é uma chacina *non-stop*. Muitos dos inimigos são hilariantes, especialmente os kamikazes sem cabeça que tentam a todo o custo chegar até nós antes de explodirem espalhafatosamente. O jogo também recorre a muitos truques, como fazer surgir inimigos atrás do protagonista, para manter a surpresa e o ritmo de jogo. Ah, e os *bosses* são verdadeiramente gigantes!

Para os adeptos do *multiplayer*, o título oferece um modo cooperativo e um modo em *deathmatch*, tanto em ecrã dividido como em rede, mas sem qualquer opção para o Xbox Live.

No geral *Serious Sam* é um FPS bem disposto que, apesar de não ser uma obra-prima a nível técnico, oferece uma experiência bastante diferente dos outros títulos do género, sendo por isso mesmo uma lufada de ar fresco que dá prioridade à jogabilidade e à diversão. A própria existência de vidas, que nos permitem continuar o jogo após uma derrota como se nada tivesse acontecido, demonstra como o jogo é diferente de um *Halo* ou *TimeSplitters 2*. Os exemplos citados são sem dúvida essenciais ao desenvolvimento do género, oferecendo experiências profundas e recompensadoras. Contudo, por vezes o que apetece mesmo é pegar num jogo imediato que não nos obriga a pensar, e é para isso mesmo que *Serious Sam* serve.

Ana Santos

Gráficos	Jogabilidade	Som	Longevidade
7	8	6	7
Nada de extraordinário.	Rápida e frenética.	Serve o seu propósito.	36 níveis de acção.

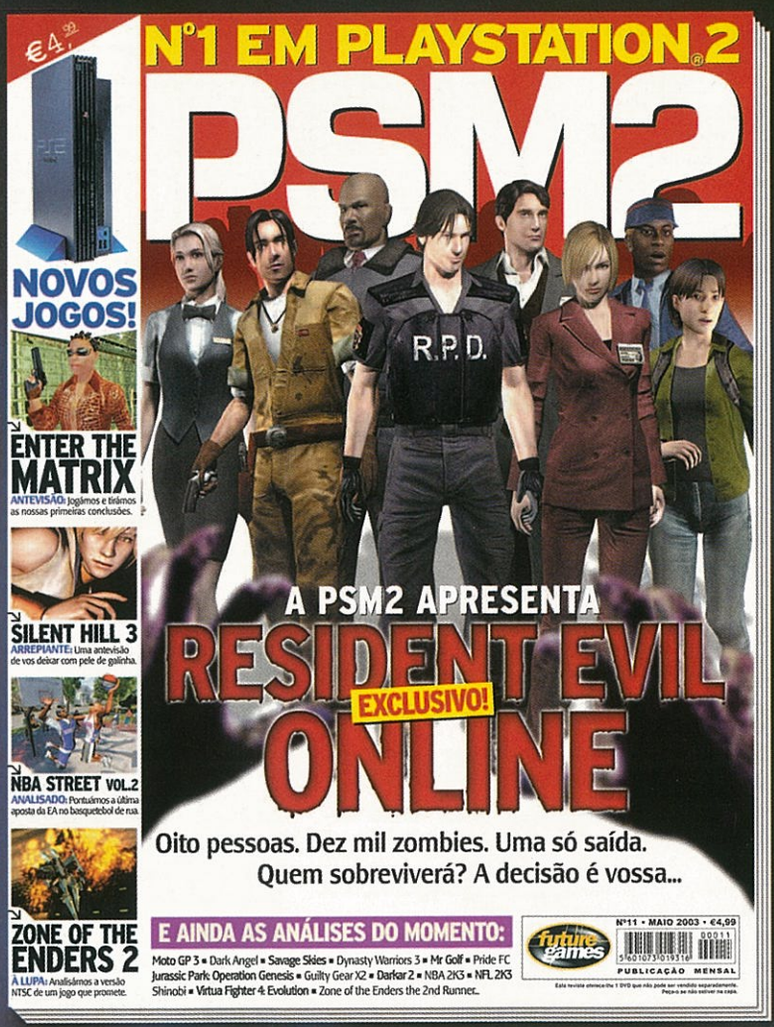
Opinião Final

Reúne ambos os capítulos que saíram no PC, tem uma jogabilidade imediata e um estilo distinto, mas nem todos o irão apreciar.

Pontuação

7

N.º 1 EM PLAYSTATION 2



Apenas €4,99

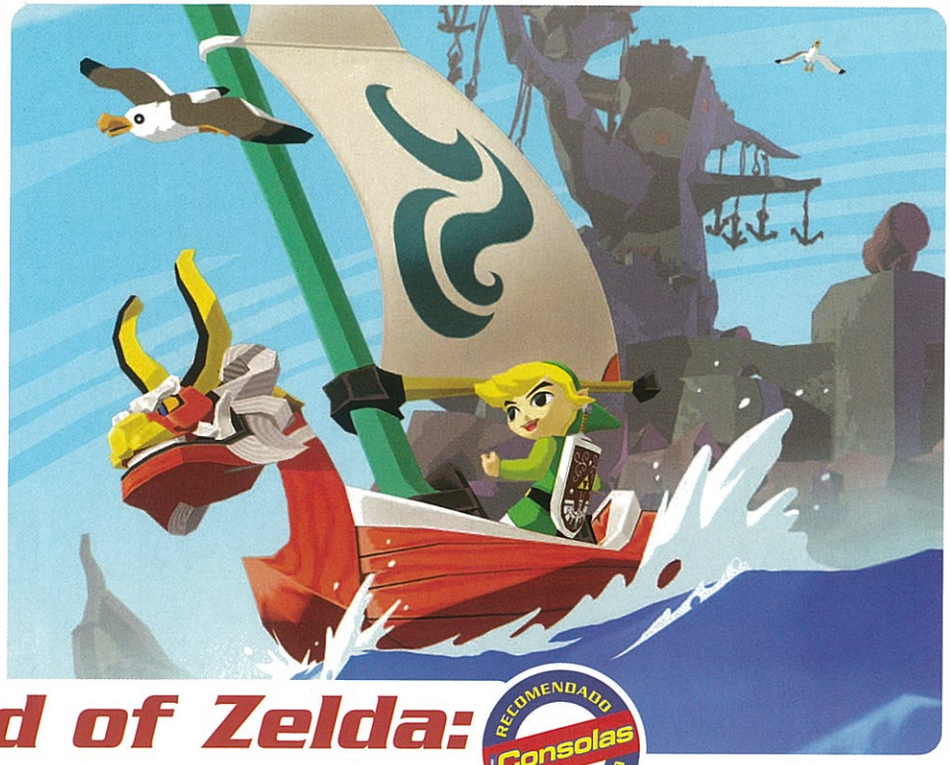
100% INDEPENDENTE 100% PLAYSTATION 2

Junte-se ao Clã PSM2

Clã PSM2

- **DESCUBRA O CLÃ PSM2 COM:**
  A ARENA • ANÁLISES DE LEITORES • CORREIO DE LEITORES • PASSATEMPOS
  TRUQUES E DICAS • E MUITO MAIS...
- **PARTICIPE NA ARENA**
  PROVE QUE É O MELHOR NOS JOGOS PROPOSTOS NA ARENA, GANHE PRÉMIOS E PODE MESMO TER O SEU DESEMPENHO GRAVADO PARA SEMPRE NO DVD DA PSM2 JUNTO AOS MELHORES DOS MELHORES!
- **ATENÇÃO: NOVOS DESAFIOS NA ARENA!**
  TONY HAWK'S PRO SKATER 4 • COLIN McRAE RALLY 3 • TEKKEN 4 • BURNOUT 2 • PRO EVOLUTION SOCCER 2
  GRAND THEFT AUTO: VICE CITY

género Aventura/RPG | **editora** Nintendo | **site** www.zelda.com | **pvp** 60,94 €



The Legend of Zelda: The Wind Waker

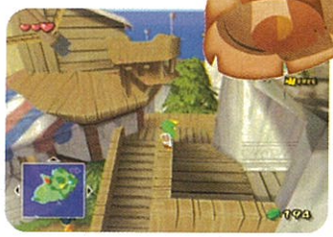
Recomendado Consolas Recomendado

A jóia da coroa

Muito se tem especulado sobre o futuro da GameCube. É certo e sabido que é o software que "faz" uma consola – são os grandes jogos que desempenham um papel determinante no futuro de uma consola. Se esta fórmula tem fundamento, então a GameCube tem futuro.

The Legend of Zelda: The Wind Waker é um desses grandes jogos. Não sabemos se contribuirá de uma forma decisiva para o sucesso da consola da Nintendo ou para a sua afirmação definitiva, mas sabemos, seguramente, que figurará para sempre nos anais dos videojogos.

De facto, *The Wind Waker* tem tudo para vingar. Uma personagem carismática, um argumento inteligente e bem estruturado, uma notável jogabilidade e um grafismo de sonho aliado a uma excelente sonoplastia. E, acima de tudo, é dos tais jogos que quando começamos perdemos completamente a noção das horas. Assim, foi com grande entusiasmo que recebemos a versão final na redacção, e facilmente constatámos que *The Wind Waker* é um dos jogos mais aguardados do ano: mal a introdução do jogo começou a rolar na televisão, a redacção parou e instantaneamente cercaram a bancada de testes. Mas tamanha expectativa não se verificou só na nossa redacção. A título de exemplo, refira-se que, nos Estados Unidos, foram pré-encomendadas mais de 600.000 unidades, superando inclusive as obtidas por *GTA: Vice City* para a PS2, o recordista absoluto de vendas de todos os tempos (à data de fecho deste teste, *The Wind Waker* já tinha ultrapassado a fasquia de um milhão de unidades vendidas).



Uma página escrita a ouro na história dos videojogos

O argumento decorre 100 anos após os acontecimentos verificados em *Ocarina of Time*.

Link habita, na companhia da sua avó e da sua irmã, Aryll, na pacata ilha de Outset. Tudo começa no dia do seu aniversário, quando Link recebe de Aryll, como prenda de anos, um telescópio. Quando percorre o horizonte com a sua nova prenda, observa um pássaro gigante, com uma rapariga loira presa nas suas garras, a ser perseguido por um barco pirata. O pássaro é atingido pelos canhões do barco, deixando cair a rapariga na ilha, que fica suspensa numa árvore. A rapariga é Tetra, a capitã do barco pirata.

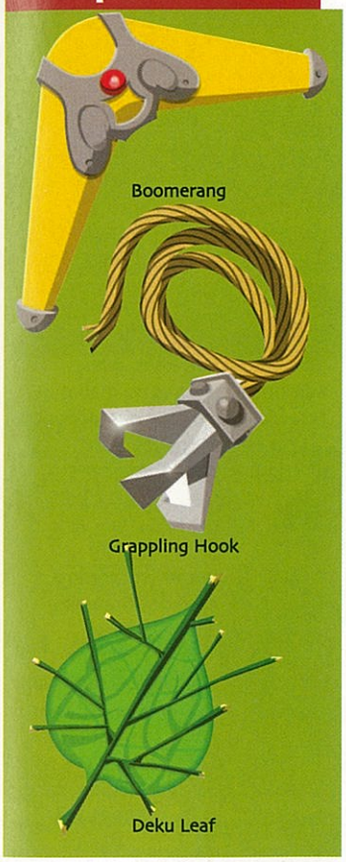
Armado com uma espada e depois de equipado com o (tradicional)

Quantos são? Quantos são?

Mamã, não me deixes aqui!

Vou tirar a carta!

Itens essenciais parte I



traje verde oferecido pela sua avó, que pertencera, segundo a lenda, a um grande herói que combatera um terrível mal, Link parte em busca de Tetra. No momento em que ocorre o salvamento da jovem pirata, Aryll é confundida com Tetra e raptada pelo pássaro gigante. Link parte em busca de Aryll, a bordo do navio pirata, numa aventura que conhecerá contornos épicos e que revelará o grande mal que assola o reino.

The Legend of Zelda: The Wind Waker oferece-nos uma narrativa fascinante, polvilhada com situações de acção, drama, humor e aventura que envolve a resolução de puzzles e enigmas, misturando de forma perfeita conceitos de RPG, aventura e plataformas, fugindo assim à rigidez de um único género – como quem ainda teima em catalogar. A jogabilidade é fluida e equilibrada, os controlos são fáceis e intuitivos, e o nível de dificuldade crescente e bem doseado, apesar do diminuto grau

de dificuldade (são esperadas aproximadamente 15 a 20 horas de jogo). Se contarmos com todas as *quests* opcionais, todos os segredos desvendados, todos os tesouros descobertos, todas as peças apanhadas ou todos os mini-jogos completos, então, podemos apontar, sensivelmente, para mais 10 horas de jogo suplementares.

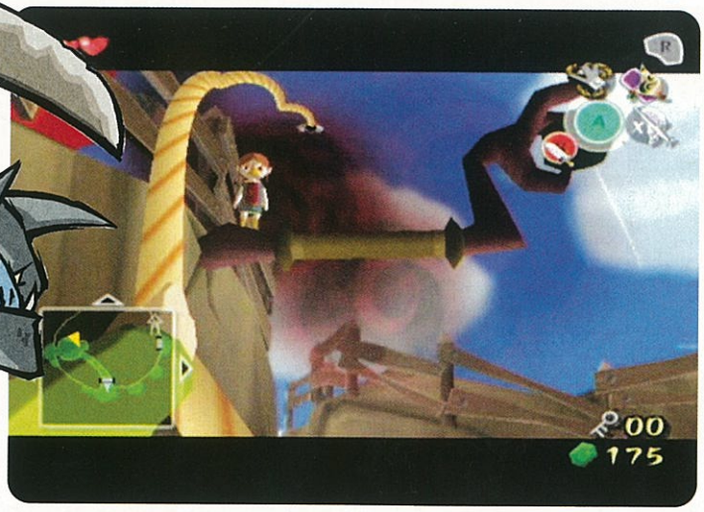
Tecnicamente, The Wind Waker é quase irrepreensível

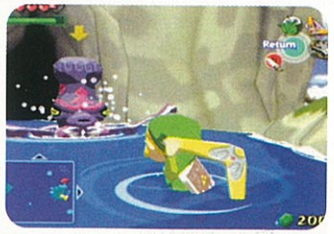
O início do jogo funciona como uma espécie de tutorial. Ao mesmo tempo que se desenrola a trama, o jogador vai-se familiarizando com a mecânica do jogo, graças à ajuda de vários NPC que fornecem pequenos tutoriais, desde o ensinamento do manejo da espada pelo Mestre Orca à simples movimentação no terreno de jogo. Um dos pontos fortes na jogabilidade de *Wind Waker* assenta na quantidade (e liberdade) de movimentos que Link pode executar. Correr, saltar, nadar, rastejar, executar movimentos combinados de ataque, que envolvem cambalhotas seguidas de ataques com espada, disparar setas, atirar bombas, levantar ou mover itens, baloiçar com cordas, utilizar objectos para voar ou mover-se sorrateiramente encostado à parede ao melhor estilo de Solid Snake ou Sam Fisher são algumas das dezenas de acções que Link pode desempenhar. Para este facto muito contribui a interface – os jogadores que tiveram a oportunidade de jogar *Ocarina of Time* irão sentir-se confortáveis com o esquema adoptado em *The Wind Waker* – que se apresenta simplificada, axiomática e de fácil utilização.

O sistema de controlo privilegia a acção rápida, para isso contribuindo, de sobremaneira, a possibilidade de atribuir aos botões

Shigeru Miyamoto, o criador

Miyamoto é o criador de Zelda, bem como da maior parte dos grandes êxitos da Nintendo (*Donkey Kong*, *Mario*, *Starfox* ou *F-Zero*) e uma das mais respeitáveis personalidades da indústria dos videojogos, sendo muitas vezes apelidado de Pai dos Videojogos. Nascido a 16 de Novembro de 1952, no Japão rural, cedo desenvolveu uma habilidade natural para a construção de personagens e para o desenvolvimento de histórias fantásticas, graças a uma imaginação fértil. Homem de grande visão, produziu mais de 70 jogos até à data e é uma das grandes forças motrizes da Nintendo. Como um dia afirmou Toshihiro Nagoshi, criador de *Super Monkey Ball*, "Para mim, Miyamoto é como um Deus".





X, Y e Z itens e armas para utilização imediata sem estar a recorrer ao inventário (como acontecia em *Starfox Adventures*) e o uso do gatilho L para fixar o alvo, o que facilita grandemente o combate, nomeadamente nos confrontos com inimigos voadores e no uso de armas de longo alcance.

O sistema de controlo privilegia a acção rápida

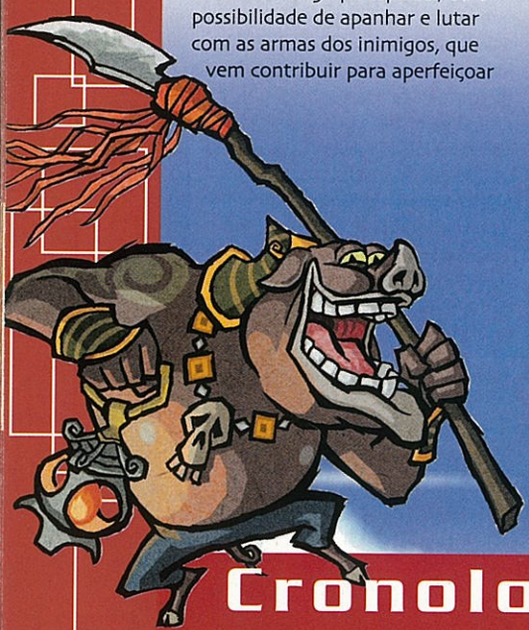
O combate continua, de um modo geral, igual ao registado nos seus antecessores. Destaque-se apenas a introdução de algumas novidades como o premir o botão A (em alturas específicas) para executar um golpe especial, ou a possibilidade de apanhar e lutar com as armas dos inimigos, que vem contribuir para aperfeiçoar ainda mais um sistema que tinha tido imenso sucesso junto dos fãs.

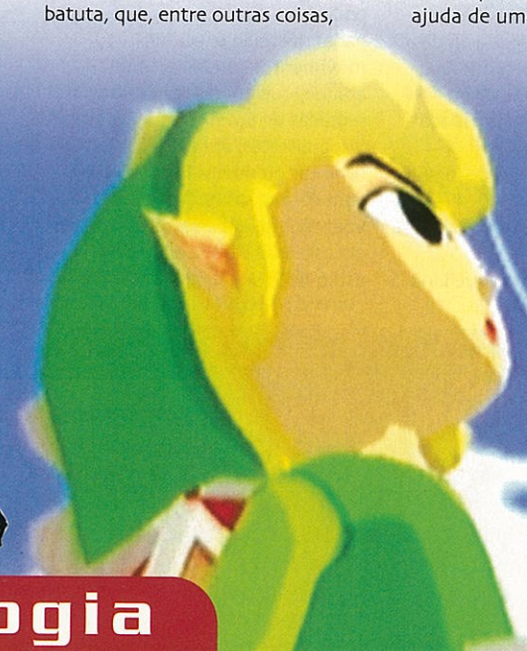
De forma a completar a sua aventura, Link contará com um enorme número de itens e armas. Além dos objectos que podemos encontrar noutros jogos da série, *The Wind Waker* oferece novos e multifacetados itens que têm um papel vital no decorrer da aventura, como o "Grappling Hook", um gancho com uma corda que serve para roubar itens ao inimigo ou para baloiçar de um lado para o outro; o "Deku Leaf", uma folha que tanto pode servir para "enviar" correntes de ar para derrubar objectos ou inimigos, como para usar como uma espécie de pára-quedas (ou asa-delta). Mas o item mais importante – e que dá nome ao jogo – é o "Wind Waker", um artefacto com a forma de uma batuta, que, entre outras coisas, permite controlar a direcção do vento. Ainda uma referência especial para o telescópio, que proporciona vários níveis de zoom (alias, é o primeiro objecto que Link recebe no jogo) e para uma versão actualizada do boomerang, que possibilita agora o derrube de múltiplos adversários com um único arremesso.

O mundo de *The Legend of Zelda: The Wind Waker* é enorme e coberto por dezenas de ilhas, sendo a travessia, desta vez, feita por barco e não a cavalo. Pouco depois do início do jogo, o jogador toma controlo de uma estranha embarcação falante, que dá pelo nome de King of Red Lions, que, com a ajuda de uma vela, de uma carta marítima e do "Wind Waker" (objectos que terá que obter antes de se lançar ao mar), o ajudarão a cruzar os oceanos, acompanhando-o até ao fim da aventura.

A exploração dos mares revelará ilhas onde Link encontrará cidades, navios fantasmas, grutas, fortalezas ou as tradicionais masmorras (como é apanágio da saga) que albergam novos itens, *quests* adicionais, tesouros ou mapas de tesouros afundados, guardados por uma enorme panóplia de criaturas pouco amigáveis.

Saliente-se que, a bordo do King of Red Lions, alguns objectos têm um uso alternativo, como é o caso do "Grappling Hook", que se transforma num guindaste. Essencial para levantar os tais tesouros escondidos no fundo do mar. *The Wind Waker* proporciona aos possuidores de um Game Boy Advance e do respectivo cabo de ligação a possibilidade de jogar em modo cooperativo. Assim que Link encontrar o Tingle Tuner (que tem a forma de um Game Boy com antena) na cadeia em Windfall Island, poderá contar com a assistência deste para o ajudar no decorrer da aventura. Ajuda essa que se manifesta de várias formas, desde a colocação de bombas em locais que Link não consegue alcançar, a dicas ou ajudas preciosas. Tingle, uma pequena mas simpática





Cronologia

Desde a sua estreia no já remoto ano de 1987, a saga *Zelda* já vendeu mais de 36 milhões de unidades em todo o mundo. Eis a listagem de todos os jogos editados para as máquinas da Nintendo (as datas de saída reportam-se ao lançamento nos EUA e na Europa).

1987
The Legend of Zelda

NES

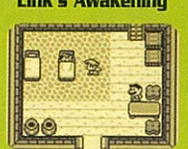
1988
Zelda II: The Adventure of Link

NES

1992
The Legend of Zelda: A Link to the Past

SNES

1993
The Legend of Zelda: Link's Awakening



GB

1998
The Legend of Zelda: Link's Awakening DX

GBC

Puto ranhoso!!!

Link recebe o fato verde

Socorro!!! Tirem-me daqui!

personagem, pode ainda curar ou restaurar os níveis de magia. Refira-se que o Tingle Tunner não é indispensável para terminar o jogo, surgindo como uma mais-valia. No entanto, existem segredos que só podem ser descobertos com a ajuda deste item.

A jogabilidade é fluida e equilibrada

Quando, pela primeira vez, Shigeru Miyamoto (que em *The Wind Waker* surge como produtor, deixando a direcção do projecto para Eiji Aonuma, que o acompanha desde os tempos de *Ocarina of Time*) revelou ao mundo a nova aventura de Zelda, deixou em estado de choque a enorme legião de fãs da saga (lembre-se o leitor que, uns tempos antes desta revelação, a Nintendo tinha mostrado um filme em que aparecia um Link mais adulto num confronto armado com Ganondorf).

A razão de tamanha polémica residia na adopção da técnica *cel shading*, que confere às personagens uma aparência mais cartoon. Ergueram-se vozes de protesto, teceram-se duras críticas à nova postura da Nintendo, inclusive chegaram a elaborar-se petições de forma a tentar alterar o rumo dos acontecimentos. Mas a Nintendo manteve-se fiel aos seus princípios e manteve o rumo. Agora que o jogo já viu a luz do dia, e assente a poeira da controvérsia, o consenso é geral: a mudança foi simplesmente brilhante. Mas o melhor elogio que se pode fazer a esta modificação gráfica é que, depois de o jogo começar, logo se esquece, graças à envolvência com o cenário, história e a jogabilidade.

Tecnicamente, *The Legend of Zelda: The Wind Waker* é quase irrepreensível. O novo motor gráfico, criado de raiz para *The Wind Waker*, é capaz de produzir as melhores texturas, partículas e transparências que alguma vez já vimos na GameCube (as imagens presentes nestas páginas não lhe fazem justiça).

Itens essenciais parte II

Telescópio

Vela

Tingle Tunner

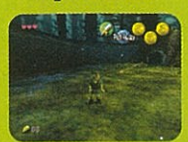
Os efeitos de luz e sombras são verdadeiramente espectaculares, caso dos archotes que ardem nas masmorras.

Apresentando uma realização extremamente cuidada, recheada de pormenores deliciosos, como as pegadas na areia que não desaparecem imediatamente, a animação da brisa que sopra na relva ou nas árvores, ou o assistir ao pôr-do-sol a bordo do King of Red Lions, momentos estes que o elevam ao estatuto de clássico. Tudo isto sem tempos de *loading*.

1998
The Legend of Zelda: Ocarina of Time

N64

2000
The Legend of Zelda: Majora's Mask


N64

2001
The Legend of Zelda: Oracle of Seasons e Oracle of Ages

GBC

2003
The Legend of Zelda: A Link to the Past/Four Swords

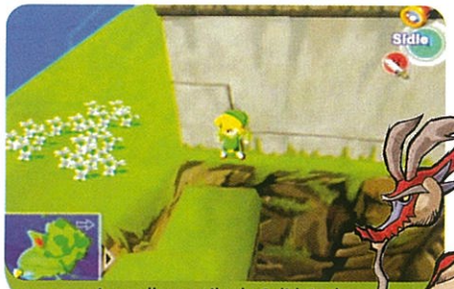
GBA

2003
The Legend of Zelda: The Wind Waker

GC

Nota:
Aquando do lançamento do CD-I, a Nintendo celebrou um acordo com a Philips para o lançamento de 3 jogos (*Faces of Evil*, *Wand of Gamelon* e *Zelda's Adventure*), que viram a luz do dia no início da década de 90.

Oooooohhhhhh!!!!!



Ao melhor estilo de Solid Snake

Música, maestro!

Igualmente de grande qualidade técnica estão as *cutscenes*, dando a sensação de estarmos a assistir a um filme animado.

Mas há outro aspecto que se destaca, tanto pela espectacularidade da concepção técnica, como pela personalidade que transmite à personagem. Estamos a falar das expressões faciais de Link, principalmente do movimento dos olhos que expressa em tempo real uma enorme diversidade de emoções e sentimentos, como riso, raiva, surpresa, alegria, cansaço, sono ou medo, entre tantas outras.

Do ponto de vista da sonoplastia, o desempenho é igualmente excelente. Os efeitos sonoros são de grande qualidade, e a banda sonora, que combina novos temas com versões de músicas que apareceram em episódios anteriores, melodiosa e distinta.

Os efeitos de luz e sombras são espectaculares

Para os leitores equipados com sistemas de som *surround*, refira-se que *The Wind Waker* suporta Dolby Pro Logic II.

Mas como não há bela sem senão, *The Legend of Zelda: The Wind Waker* apresenta alguns pontos negativos, que não são suficientes para macular o trabalho final. Estamos a falar do diminuto grau de dificuldade e do tempo que se perde a cruzar o oceano nas travessias de ilha para ilha. Acreditem que, ao fim de algum tempo, torna-se algo monótono.

The Legend of Zelda: The Wind Waker é uma aventura épica, uma página escrita a ouro na história dos videojogos.

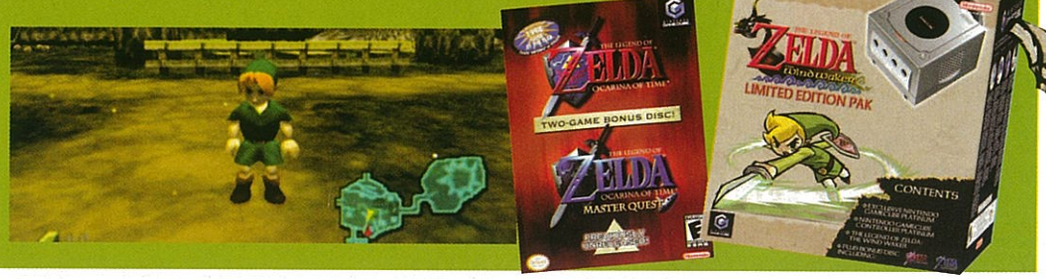
Nasceu mais um clássico.

Rui Rodrigues

O disco de bónus

A 3 de Maio, data do lançamento na Europa, estará disponível uma edição limitada de *The Wind Waker* que incluirá um CD de bónus. Esse disco conta com duas versões do clássico da Nintendo 64 *The Legend of Zelda: Ocarina of Time*, uma versão ligeiramente melhorada em termos gráficos para a GameCube, e *Master Quest*, produzido originalmente para a N64DD e que conta com novos *quests* e masmorras.

Refira-se ainda que a 3 de Maio também será colocado à venda um *pack* especial (pvp: 203,16€), que contará com uma edição limitada da GameCube, em prateado, um comando igualmente prateado e um exemplar de *The Wind Waker*.



Gráficos	Jogabilidade	Som	Longevidade
10	10	9	10
Verdadeiramente espectaculares.	Excelente e viciante.	Música e efeitos sonoros brilhantes.	Como as famosas pilhas, dura, dura e dura.

Opinião Final

Uma extraordinária experiência que vale cada cêntimo gasto. Completamente indispensável e um dos melhores jogos do ano.

Pontuação

10

Agarra já esta oportunidade!

Portes Grátis!

SIM, DESEJO RECEBER O LIVRO TRUQUES E DICAS: A BÍBLIA EDIÇÃO 2003 POR €7,99 PORTES GRÁTIS

Nome: _____

Morada: _____ **C.Postal:** _____

Telefone: _____ **e-mail:** _____ **Número de Contribuinte** |_|_|_|_|_|_|_|_|_|

TRUQUES E DICAS
A BÍBLIA
edição 2003

INDIQUE O MODO DE PAGAMENTO:

○ **Envio Cheque nº** _____ **à ordem de Goody, S.A. no valor de € 7,99**

○ **Envio Vale de correio** _____ **à ordem de Goody, S.A. no valor de € 7,99**

○ **Pago por débito na conta abaixo indicada: pagarei uma prestação única de €7,99**

Autorização de Pagamento

Por débito na conta indicada, queiram proceder, até nova comunicação, aos pagamentos das subscrições que vos forem apresentadas pela Goody, SA.

Banco _____ **Balcão** _____ **NIB** |_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|

Nome do Titular _____ **Número de Contribuinte** |_|_|_|_|_|_|_|_|_|

Assinatura _____ **Data** |_|_| |_|_| |_|_|

Nota: Dados essenciais para o processamento.

Recorte ou fotocopie este cupão e envie para: Remessa Livre* nº 16502 1901 - 963 Lisboa

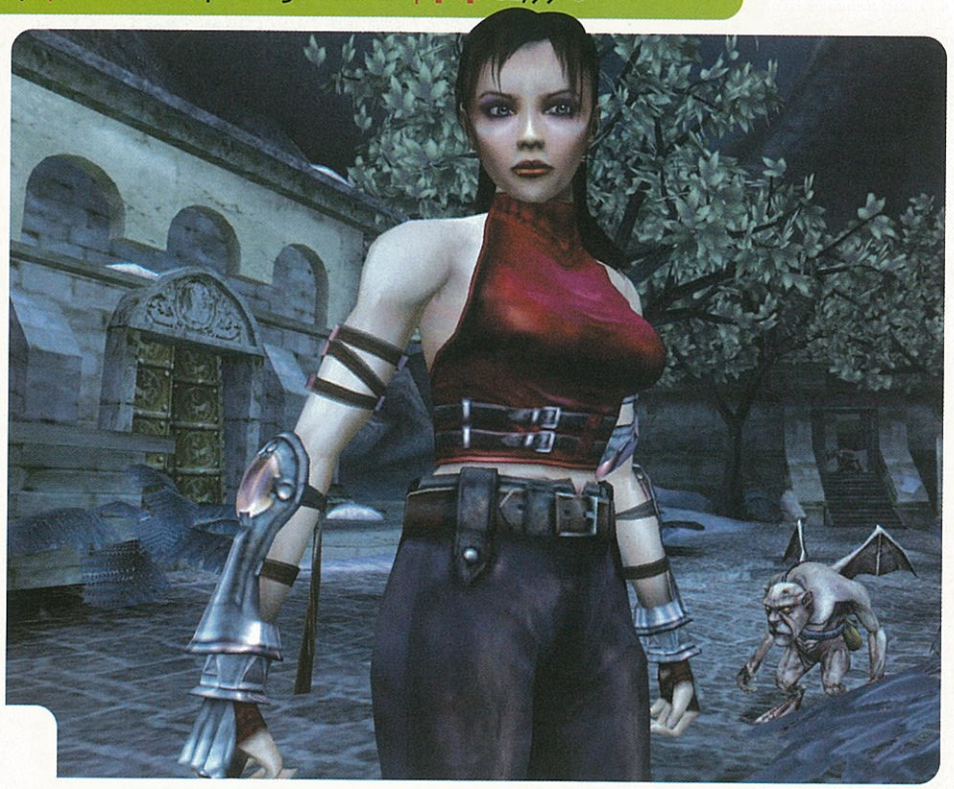
*Não necessita de selo

Os dados recolhidos são processados automaticamente por Goody, S.A. e destinam-se à gestão do seu pedido e à apresentação de futuras propostas. Caso não pretenda receber propostas de outras empresas ou instituições assinale aqui. ☐

Nota: o livro é enviado após boa cobrança

Para informações ou dúvidas, telefone para Ana Gaspar: 21 862 15 43 / e-mail : assinaturas@goody.pt

género Acção/Aventura | **editora** Sony | **site** www.primalgame.com | **pvp** 62,99 €



Primal

A bela e o monstro

Primal tem uma história curiosa, relacionada com _bugs_ e outros problemas, que o fizeram ser adiado até agora. Mas à parte isso, o que vale verdadeiramente este jogo?

A premissa, o aspecto gráfico e outros elementos por detrás de *Primal* mostram claramente que existiram inspirações na famosa saga *Soul Reaver*. Por outras palavras, este novo título para a PlayStation 2 foca-se na acção e aventura, com maior predominância para esta última.

Em *Primal* o jogador encarna o papel de Jennifer (Jen), uma rapariga que é arrastada para uma realidade alternativa após uns certos acontecimentos, que ficam para vocês descobrirem, relacionados com o seu namorado. Após isso, acorda num mundo estranho, onde os primeiros contactos familiares surgem através de uma tatuagem nas costas e da curiosa companhia de Scree, uma gárgula que será seu companheiro de viagem ao longo do jogo, desempenhando também o papel de segunda personagem jogável. A partir daqui começamos a entender que *Primal* é um jogo, como tem estado em voga nos últimos tempos, centrado no uso e na colaboração de duas personagens. Esta ajuda mútua funciona e serve como base para a resolução da maior parte dos puzzles existentes no jogo, como por exemplo: são precisos dois para abrir uma porta, forçar uma alavanca, ou então quando uma personagem está num local a outra tem de explorar o resto do cenário para conseguir fazer a primeira avançar. Tudo porque cada uma das personagens tem capacidades bem diferentes.

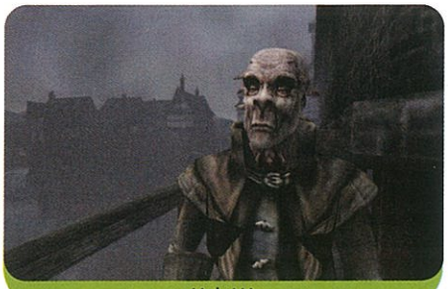
O ambiente e a estética do jogo são algo curiosos

Jen é mais virada para o combate e possui a particularidade de, a dada altura, poder assumir quatro formas demoníacas diferentes, cada uma correspondente aos diferentes reinos que iremos visitar ao longo do jogo, que aumentam as capacidades normais da nossa personagem, como a agilidade, salto, força ou a possibilidade de andar e respirar debaixo de água. No que toca a Scree, esta é uma personagem mais de apoio, dada a tarefas mais pacíficas, como encarnar uma estátua ou ter a habilidade de andar em certas paredes. Como é óbvio, tudo isto das capacidades, especialmente de Scree, centra-se no tal ponto da resolução de puzzles. E aqui chegamos ao primeiro aspecto negativo de *Primal* (já estávamos a estranhar, senhor Punk rabugento...): a sua tremenda falta de ritmo. E não, não estou a exagerar. Na maior parte do tempo o jogador irá andar a explorar os diversos cenários sem que aconteça algo de excitante, ou mesmo sem ser excitante, havendo alturas em que a carga soporífera é bastante elevada.

Para piorar, a própria disposição das várias zonas passíveis de serem visitadas não é a melhor, o que, aliado à pouca utilidade dos mapas, pode fazer com que o jogador se perca sem haver muitas pistas para onde prosseguir no jogo.

Graficamente, *Primal* tem pormenores excelentes, especialmente ao nível da caracterização das personagens e dos detalhes de alguns cenários. Mas também encontrámos diversas falhas na animação do motor 3D e o surgir dos tais *bugs* estranhos, como árvores, ou outros elementos gráficos, que aparecem de repente diante os nossos olhos, já para não falar no bizarro aspecto de desaparecerem polígonos e podermos atravessar certas estruturas que não era suposto. Este problema dos *bugs*, aliado ao sistema de câmara

Tens um estilo peculiar



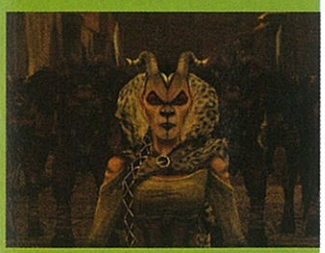
Ugly!!!

Respira carisma por todos os lados

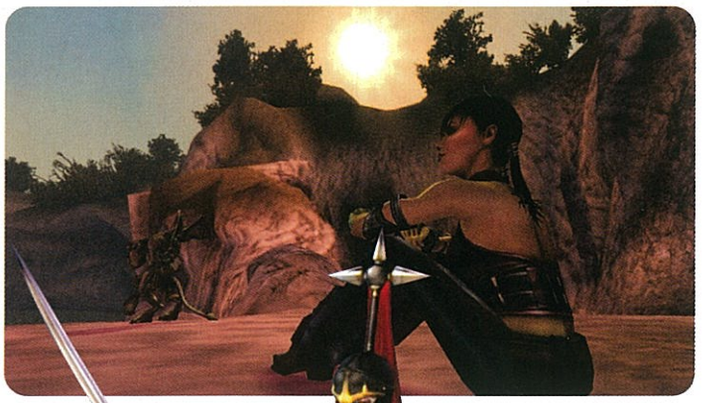
Monstros e Companhia

Vai uma minhoca?!?

Bela dupla



Um fantástico par de cornos



deveras problemático, foi o que mais me irritou no jogo - a câmara é tão má, que pode provocar dores de cabeça. Tudo isto faz com que *Primal* pareça um jogo frágil que se pode "partir" a qualquer momento e *crashar* diante dos nossos olhos. Por causa disso, o melhor do jogo, a dada altura, aparenta ser a opção de podermos gravar em qualquer momento, o que aconselho vivamente.

No que toca à jogabilidade, esta é bastante simples com qualquer uma das personagens, mas o sistema de combate usa um sistema particular apoiado nos *triggers*, que não é muito intuitivo e confortável. Felizmente os combates não são um ponto central do jogo, o que é de louvar, visto a sua qualidade bem mediana...

O sistema de câmara é absolutamente terrível

Para acabar a dissecação técnica, a componente sonora pauta pelo discreto e ambiental, exceptuando quando aparecem inimigos ou em algumas *cutscenes*, em que surgem músicas tocadas pela banda 16 Volt, de características rock pesado (seja lá o que isso for...). As melodias que têm voz podem deixar a desejar consoante as vossas preferências musicais.

Finalizando, *Primal* é daqueles jogos em que, apesar da sua super produção, se nota imenso potencial desperdiçado. A estrutura do jogo baseada na exploração tende muitas vezes para o entediante e aborrecido, e o sistema de câmara e os *bugs* podem irritar os menos pacientes, não sendo muito aceitáveis para um produto final. No fundo, acaba por ser apenas mais um jogo de acção/aventura com uma estética peculiar, que só irá agradar aos fãs deste género, e mesmo esses são capazes de se sentir algo desapontados. Gráficos não fazem um bom jogo e, mais uma vez, aqui temos a prova do porquê de tais frases e clichés existirem, pois em termos do jogo em si, e com alguma pena nossa, *Primal* nunca passa do razoável.

Nuno Almeida

Os extras do jogo

Primal tem diversos extras para desbloquear, desde *artwork* a entrevistas com os actores envolvidos em dar a voz e vida às personagens do jogo. Aqui poderão descobrir certas curiosidades, como por exemplo: a actriz que representa Jen é a que fazia de Callisto na série de televisão *Xena: A Princesa Guerreira*; e a voz de Scree é de um actor da série *Babylon 5*. Os diversos extras podem ser adquiridos através de cartas de tarot escondidas no jogo, ou após completarem cada um dos quatro reinos que formam o mundo de *Primal* ou o próprio jogo em si.

Gráficos	Jogabilidade	Som	Longevidade
9	7	7	8
Muito bons, mas existem *bugs* e falhas na animação.	Fácil, mas o sistema de combate deixa a desejar.	Cumpre a sua função.	Os quatro reinos do jogo irão ocupar-vos por algum tempo.

Opinião Final

Primal é um bom jogo para os amantes do género, mas tem algumas falhas fulcrais em termos de sistema de câmara, estrutura e ritmo, que o impedem de ir um pouco mais além.

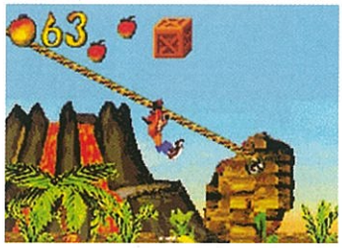
Pontuação

7

Crash Bandicoot 2: N Tranced

GAME BOY ADVANCE

género: Plataformas **editora:** Universal Interactive
site: www.crashbandicoot.com/home.html **pvp:** 59,99 €



Uka Uka, com a ajuda do Dr. N. Thropy, e do mestre de hipnotismo N. Trance, concebeu um novo plano para afastar Crash Bandicoot e os companheiros do caminho, transformando-os em aliados do mal. Criaram um portal para os capturar, tiveram sucesso com Coco e Crunch, mas Crash consegue escapar, graças a Aku Aku.
Com a sua ajuda, o herói vai ter de atravessar diversos níveis de plataformas, para salvar das garras do mal os seus amigos, contando com a existência de dois novos tipos de movimento, e três novos formatos de caixa com *power ups*, nomeadamente Freeze, Copter e Magic Carpet.
Este segundo capítulo de *Crash Bandicoot*, para o Game Boy Advance, mantém a qualidade que lhe é característica, apresentando níveis muito coloridos e uma excelente jogabilidade, pelo que decerto não decepcionará os seus fãs.

Fernanda Andrade

Gráficos	8
Som	7
Jogabilidade	8
Longevidade	9
Pontuação	8

Gekido: Kintaro's Revenge

GAME BOY ADVANCE

género: Acção/Aventura **editora:** Zoo
site: www.napsteam.com **pvp:** 49,99 €

Após uma presença ligeiramente desinteressante na PSone, *Gekido* chega agora ao pequeno GBAdvance sob a forma de *Kintaro's Revenge*, um título de acção/aventura muito bem conseguido.
À primeira vista este jogo faz lembrar o êxito das arcadas *Final Fight*, apresentando um *side scrolling* 2D com personagens feitas de *sprites* gigantescos e altamente detalhadas. Contudo, e apesar de a sua jogabilidade assentar na vertente *beat'em up*, existem não só secções onde temos que dialogar com outras personagens, ou recolher chaves e outros itens para progredirmos na aventura, mas também secções de plataformas com vários obstáculos.
Tecnicamente o seu desempenho é excelente, sendo provavelmente um dos jogos com melhor aspecto a marcar presença na portátil da Nintendo até hoje.
Enfim, se gostam do género, então não percam esta oportunidade, pois de certeza que não se irão arrepender.

Paulo Santos

Gráficos	9
Som	8
Jogabilidade	8
Longevidade	7
Pontuação	8

Toca World Touring Cars

GAME BOY ADVANCE

género: Condução **editora:** UbiSoft
site: http://toca.ubisoft.co.uk/ **pvp:** 50,99 €

A versão GBA da série *Toca* apresenta-se muito completa, seja ao nível de modos de jogo, opções de configuração das viaturas, ou até na sua longevidade. Contudo, é na jogabilidade que nos deparamos com um desafio mais complicado. Isto porque, apesar de estamos a falar de um jogo para a portátil da Nintendo, a jogabilidade continua a ser muito exigente.
Por outro lado, esse factor aumenta a credibilidade do jogo, pois confere-lhe uma natureza mais madura, afastando-o da linha de jogos mais infantis que geralmente marcam presença nesta consola, obrigando os jogadores a perder horas de treino para conseguirem um lugar no pódio.
Tecnicamente este título está muito bom, com um desempenho sonoro e gráfico capaz de agradar a qualquer fã do género, sendo por isso uma compra a ter em consideração.

Paulo Santos

Gráficos	7
Som	7
Jogabilidade	6
Longevidade	7
Pontuação	7

Tom And Jerry: War of The Whiskers

PS2

género: Beat'em Up **editora:** Ubi Soft
site: www.ubi.com/UK/Games/tomandjerry/ **pvp:** 55,99 €

A dupla dos desenhos animados estreia-se num *Beat'em up* simples, que reproduz o ambiente da série, e oferece a estas figuras um vasto rol de objectos, para utilizarem ao estilo tradicional, ou seja como armas de arremesso. Podem servir-se de bolos com cobertura, pás, cadeiras, entre outros, e têm de saltitar no cenário, para alcançarem o adversário e evitarem alguns obstáculos cíclicos, como avalanches, ou marés.
Apesar de ser um título interessante para alguns fãs da série, ou das personagens, o jogo não nos permite a execução de *combos*, limitando assim as nossas acções ao constante pressionar das teclas de soco, pontapé, salto, recolha de objecto e consequente arremesso, sendo uma opção a esquecer para os adeptos do género.

Fernanda Andrade

Gráficos	4
Som	4
Jogabilidade	3
Longevidade	4
Pontuação	4

Só para coleccionadores

Assinala os exemplares que pretendes

1 2 3 4 5 6
7 8 9 10 11 12
13 14 15 16 17 19
20 21 22 23 24 25
26 27 28 29

Exemplo: ☒

Nome: _____

Morada: _____

_____

C.Postal: _____

(Cheque à ordem de Goody) Cheque/Vale Postal nº: _____

Telefone: _____ Nº de contribuinte (obrigatório): _____

e-mail: _____

Cada exemplar por: (€2) + portes de envio (1 exemplar €1.42; 2 a 6 exemplares €3)
Nota: caso queira mais de 6 revistas terá de telefonar para o 21 862 15 43

Não se enviam revistas à cobrança

Recorte ou fotocopie este cupão e envie para: Mconsolas REMESSA LIVRE 16502
1901-963 LISBOA (não necessita de selo)

Este mês foi marcado pela música na redacção. Bastavam dois ou três segundos de pausa para que se soltasse uma qualquer referência musical da pior espécie. E claro, depois vinham as gargalhadas e a concentração para a escrita era nula. Mais um mês igual a tantos outros na MultiConsolas.

FIRE...FIRE!!!

• O Nuno Almeida provocou em todos os elementos da redacção uma pequena onda retro-musical de contornos bastante estranhos.
• O rapaz andava a jogar aos seus bizarros títulos *arcade* quando desenterrou um jogo chamado *Psycho Soldier*.
• Este título foi o primeiro a utilizar uma banda sonora com voz real, e nada melhor que desatar a pôr a tal música em altos berros para toda a gente ouvir. O resultado final foi que a redacção em peso já conhece a música de trás para a frente, e costumam cantarolar as suas estrofes nas situações mais inoportunas.
• Imaginem que dei com um na casa de banho a cantarolar o refrão: "Fire... Fire".
• Não contente com o feito, o punk foi ainda buscar a versão japonesa da música, a versão instrumental e - espantem-se - uma versão karaoke. Mas não pensem que isto ficou por aqui, pois a maioria dos redactores tem toda o refrão da música numa folhinha para cantarem em conjunto.
• Isto chegou ao ponto de a Ana Santos estar em casa a descansar e dar consigo a cantarolar o raio da música. Imaginem se lhe passa pela cabeça passar a música a rodar ao contrário... Com toda a certeza que iria invocar uma horda de demónios satânicos.
• Para terem uma noção do que passei este mês, vou deixar aqui a letra da música:

"Athena's name is magic,
Mystery... is what you see

Her crystal is the answer
Fighting fair... to keep us free

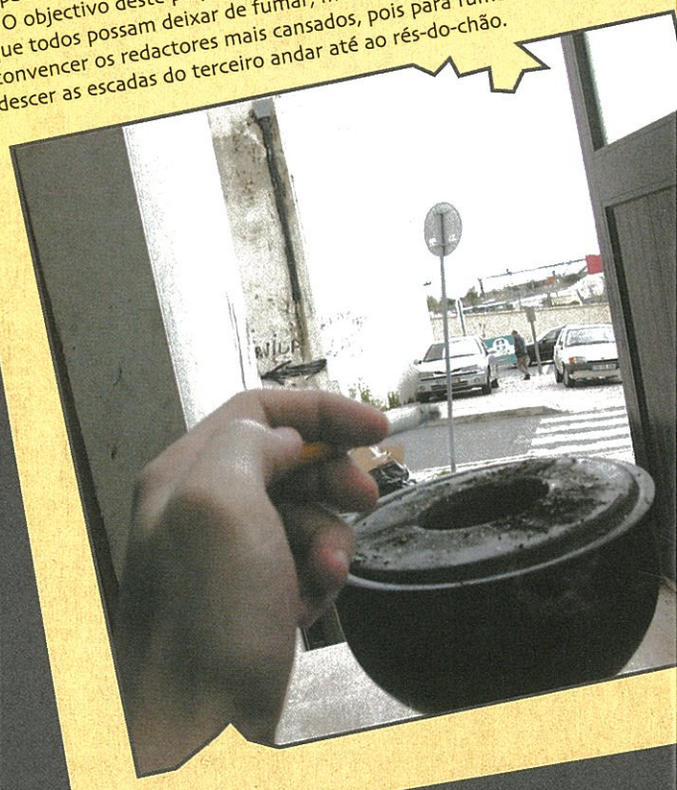
She's just a little girl with power inside
Burning bright

You'd better hide if you are bad...
She'll get you
She'll read your mind and find if you believe in right or wrong!

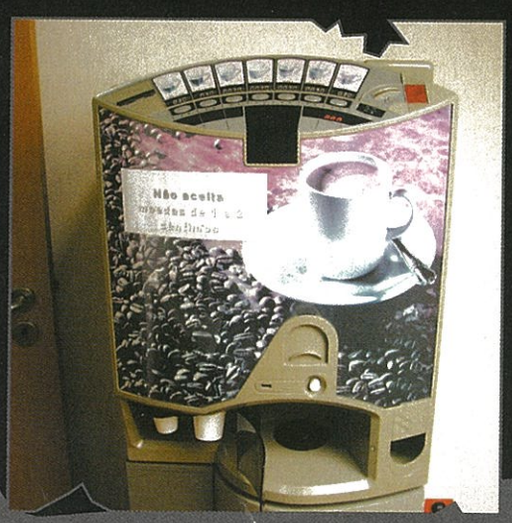
Fire, Fire... Psycho Soldier
Fire, Fire... Psycho Soldier"

Fumadores expulsos do edifício

• Esta foi demais! A partir deste mês o edifício que alberga a Redacção da MultiConsolas é considerado um Edifício Não Fumador, por isso toda a rapaziada com maus hábitos tem de dar uso ao vício bem no meio da rua.
• O objectivo deste pequeno benefício para a saúde colectiva é permitir que todos possam deixar de fumar, mas até agora só consegui convencer os redactores mais cansados, pois para fumarem têm de descer as escadas do terceiro andar até ao rés-do-chão.



Máquina de Café a Jacto



• Este mês a Redacção foi galardoada com uma nova máquina de café, repleta da mais alta tecnologia (a velha maquineta, conhecida por traga moedas, foi finalmente para o lixo).
• À primeira vista, parece uma nave espacial do tipo *Independence Day*, mas o melhor de tudo é que dá trocos e faz uns capuccinos que estão a entrar na rotina de todos.
• O único problema é que estes párias estão a juntar-se durante largos minutos à volta da máquina na mais pura converseta. Como dizia a minha mãezinha, não há bela sem senão.

Mais um mês de martírio que finalmente acaba, mas não fiquem preocupados, pois para o mês que vem temos mais. Quanto a vocês, já sabem, caso queiram participar algum comportamento menos digno de algum dos membros desta redacção, só têm de enviar um e-mail com todas as provas para: inspectorX@goody.pt Ao trabalho e fiquem alerta!

Este mês decidimos alterar as perguntinhas mensalmente efectuadas aos nossos redactores. Esta mudança muito se deveu a alguns dos jornalistas desta casa estarem a jogar ao mesmo título durante meses a fio, algo que tornava o formato existente um pouco entediante. Por isso, sejam bem vindas as alterações.

Nuno Catarino

Jogo recomendado do mês – The Legend of Zelda The Wind Waker (GC)
O que mais o irritou este mês – Nuno Almeida e a música *Fire*
Personagem favorita – Figo no *Pro Evolution Soccer 2*
Personagem odiada – O extraterrestre do jogo *Dan Dare*
Maior loucura do mês – 53 partidas de *NHL* de oito minutos em 3 dias

Fernanda Andrade

Jogo recomendado do mês – The Legend of Zelda The Wind Waker
O que mais a irritou este mês – Não ter tido a oportunidade de jogar mais
Personagem favorita – Cloud de *Final Fantasy VII*
Personagem odiada – Tiddus de *Final Fantasy X*
Maior loucura do mês – Passar dias a consultar o site de leilões de *Ultima Online*

Rui Rodrigues

Jogo recomendado do mês – The Legend of Zelda The Wind Waker (GC)
O que mais o irritou este mês – Conversar com o barco no jogo The Wind Waker
Personagem favorita – Link
Personagem odiada – O puto ranhoso de The Wind Waker
Maior loucura do mês – Tentar acabar The Wind Waker numa semana

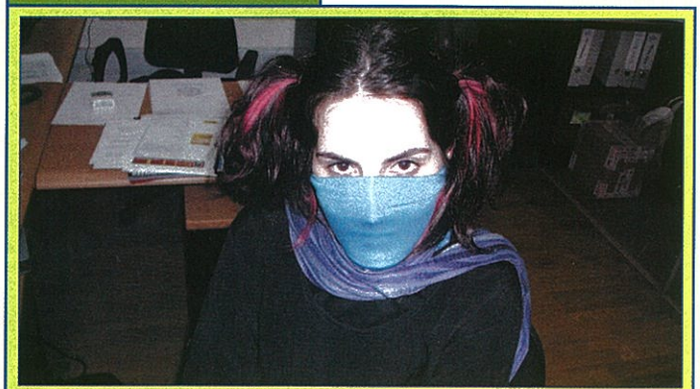
Paulo Santos

Jogo recomendado do mês – Splinter Cell (PS2)
O que mais o irritou este mês – As semanas continuam a ter cinco dias de trabalho
Personagem favorita – Sam Fisher de *Splinter Cell*
Personagem odiada – Raiden de *MGS 2*
Maior loucura do mês – Passar cinco dias por semana ao lado destes loucos

Nuno Almeida

Jogo recomendado do mês – Metroid Prime (GC)
O que mais o irritou este mês – Lidar com os fanatismos do costume....
Personagem favorita – Azel, personagem central do RPG *Panzer Dragoon Saga*
Personagem odiada – As *babes* dos videojogos
Maior loucura do mês – Infectar os leitores do canal #Mconsolas com o culto das revistas cor-de-rosa e músicas de teor bastante estranho.

Ana Santos



Jogo recomendado do mês – The Legend of Zelda The Wind Waker (GC)
O que mais a irritou este mês – O Nuno Almeida, como sempre
Personagem favorita – Este mês ando outra vez com a paranóia dos *Chaos*.
Personagem odiada – Para sempre a Lara Croft.
Maior loucura do mês – Gastar uma soma astronómica de dinheiro nas maiores inutilidades japonesas que possam imaginar.

Cordless Controller XBox da Logitech

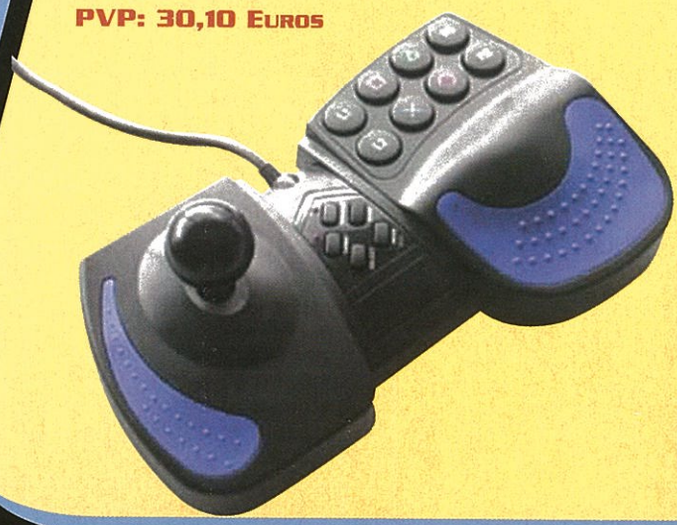
Depois de lançar um controlador sem fios para a PlayStation2, a Logitech decidiu, e bem, disponibilizar a mesma tecnologia para a consola da Microsoft. O formato do controlador é semelhante ao que já conhecemos do Cordless Controller para PS2, mas com os comandos distribuídos da forma a que a Microsoft nos habituou. Podemos estar até seis metros do receptor, que fica ligado à consola, que a recepção está garantida. Com as pilhas necessárias ao funcionamento podemos jogar mais de 50 horas sem falhas. Uma particularidade engraçada é o controlador "adormecer" caso saia do raio de captação ou se estiver inactivo durante mais de cinco minutos. Quem grava os Saves dos jogos em cartão de memória pode passar a colocá-los no receptor que fica ligado à consola. Assim é menos um componente que fica do lado do controlador, que já por si é mais pesado por causa das pilhas. Mas mesmo assim, é um preço pequeno a pagar pela liberdade que a tecnologia sem fios nos proporciona.

PVP: 99 Euros

PS2 Pro-Stick da Logic3

Bem vindos de volta ao tempo das arcadas. O Pro-Stick tem uma configuração muito semelhante às máquinas que habitualmente encontramos nas salas de jogos: joystick à esquerda e botões à direita. Nenhum dos botões foi esquecido, mas dada a disposição do periférico, encontram-se em posições que requerem alguma habituação. Os quatro botões que temos do lado direito do controlador estão dois a dois, ao invés de estarem em cruz, e de cada lado temos mais dois botões que substituem os frontais do controlador. A posição de jogo é extremamente confortável, quer esteja em cima de uma mesa ou ao colo, quando estamos confortavelmente recostados no sofá.

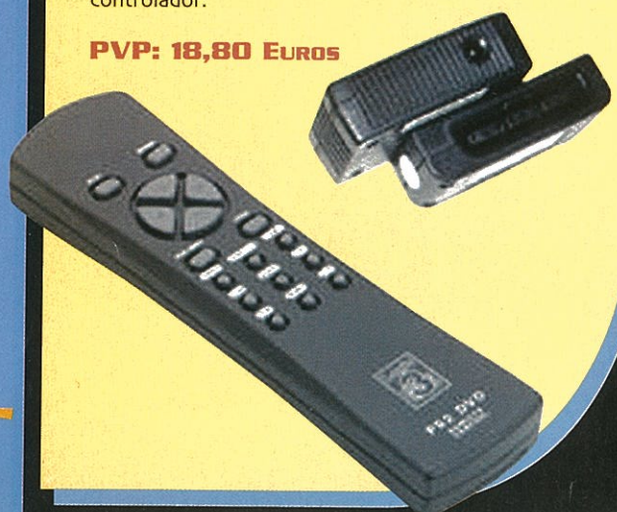
PVP: 30,10 Euros



DVD Remote Control para PS2 da Logic 3

Quando decidimos ver um DVD na PlayStation2 temos de usar o controlador para navegar pelos menus e seleccionar as nossas definições. Não é que não se consiga, mas com um comando próprio a coisa torna-se mais prática. O Remote Control da Logic 3 vem resolver esse problema por um preço simpático. Não é o comando mais sofisticado ou mais bonito, mas cumpre perfeitamente o seu propósito. É extremamente simples e tem todas as funções de que precisamos. Mais: todas as teclas estão colocadas de forma a tornar a utilização muito intuitiva. Do lado da consola basta ligar um receptor onde habitualmente colocamos os controladores, e para não termos de andar a ligar e desligar fios, o próprio receptor tem uma entrada para o controlador.

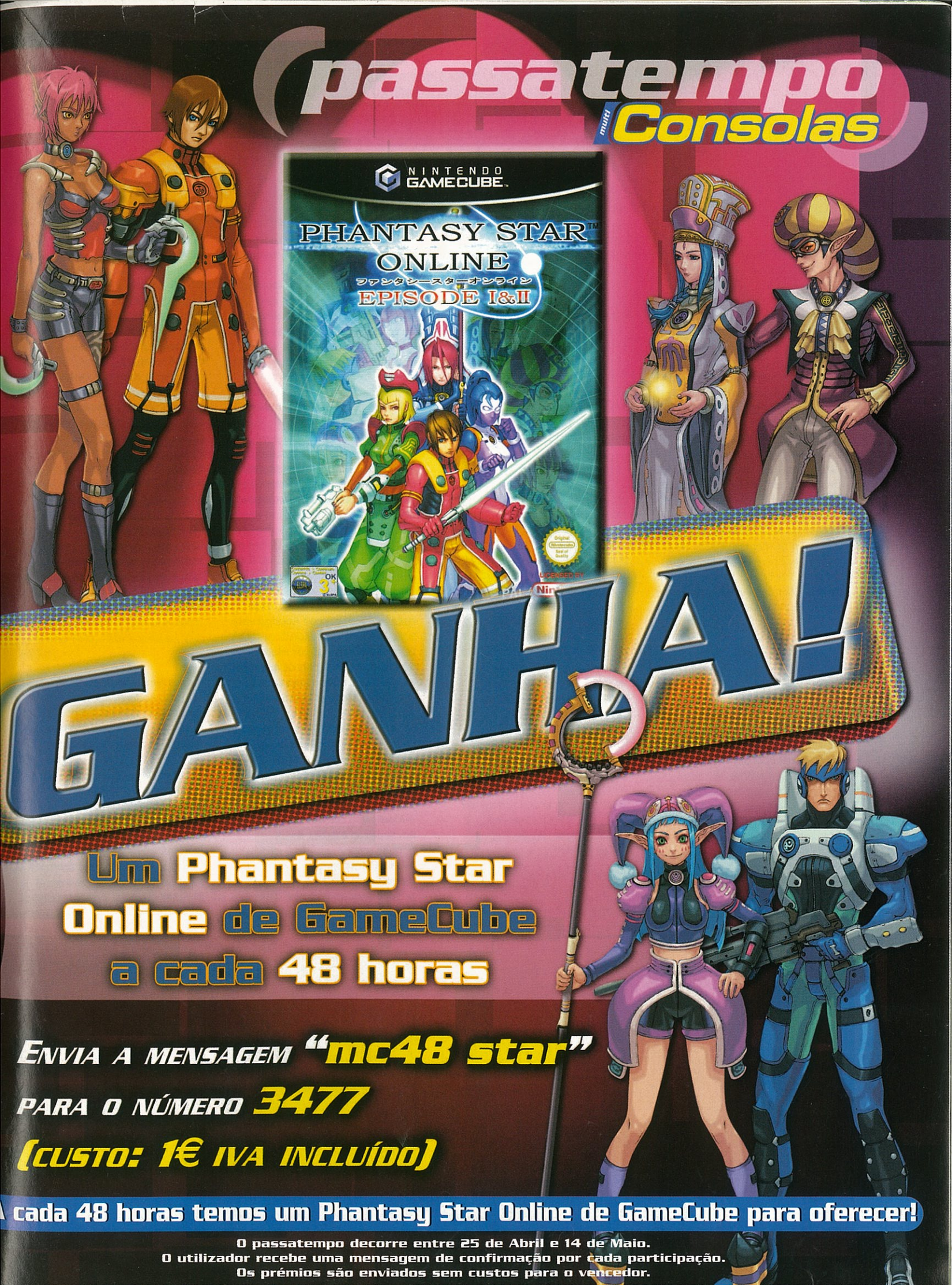
PVP: 18,80 Euros



Multi-Link 2 da Logic 3

A PlayStation2 tem entradas para dois controladores, o que não quer dizer que não possamos jogar com mais gente. O Multi-Link 2 permite que quatro jogadores interajam em simultâneo, ocupando apenas uma entrada de controlador. Os controladores podem ser Dual Shcok 2 ou digitais. O periférico é extremamente simples ao nível do design, mas cumpre o seu propósito. Para além dos quatro controladores, cada jogador pode ter o seu cartão de memória. Simples, funcional e com um preço justo.

PVP: 29,70 Euros


passatempo
multi Consolas
NINTENDO GAMECUBE
PHANTASY STAR ONLINE
ファンタシースターオンライン
EPISODE I&II
GANHA!
Um Phantasy Star Online de GameCube a cada 48 horas
ENVIA A MENSAGEM "mc48 star"
PARA O NÚMERO 3477
(CUSTO: 1€ IVA INCLUÍDO)
A cada 48 horas temos um Phantasy Star Online de GameCube para oferecer!
O passatempo decorre entre 25 de Abril e 14 de Maio.
O utilizador recebe uma mensagem de confirmação por cada participação.
Os prémios são enviados sem custos para o vencedor.

No sentido de poder responder aos pedidos e dúvidas dos nossos leitores, a MultiConsolas disponibiliza o e-mail correio.mconsolas@goody.pt. Se não conseguir recorrer ao correio electrónico o leitor pode sempre escrever para a MultiConsolas, para a morada Rua Vale Formoso de Baixo, 3 / 9, Edifício Levy 1900-825 Lisboa. Outra alternativa de contactarem connosco é visitarem o canal IRC da MultiConsolas: Mconsolas na PTnet. Para evitar confusões, ficam aqui os nicks oficiais dos redactores registados: Azelpds, Laine, P1xie e Pro_Evolution.

A Dreamcast era uma consola 128bits...

Olá, pessoal da MultiConsolas. Queria dar-vos os parabéns pela revista que publicam todos os meses. Agora as questões:
1- A Dreamcast, na vossa opinião, não tinha um lugar entre as três consolas da nova geração, visto que foi a primeira com a inovadora experiência dos jogos online?
2- Eu queria comprar o *Super Smash Bros. Melee*, porque ouvi uns rumores que era um *beat'em up* parecido com o estilo visto em *Power Stone 2*. Isso é verdade?
3- Qual o melhor *beat'em up* DC?
4- Qual o *beat'em up* que vocês acham indispensável para a GameCube?
5- Para quando *Shenmue 3*?
Adeus e continuem com o bom trabalho.

José Sozinho, Vialonga

Olá.
1- Hmmm, é uma boa questão. Para quem ainda não sabe ou parece esquecer-se disso, a Dreamcast também já era uma consola 128bits, e todos sabemos que ela morreu não pelas suas capacidades, mas sim por outros motivos, leia-se económicos. Ou seja, ter lugar é claro que tinha, mas a Sega não tinha os meios para sobreviver e competir no esquema actual deste mercado, como tal a DC é, infelizmente, mais uma consola que passou à história, para mais tarde ser recordada...
2- Sim, é verdade.
3- De longe o magnífico Soul Calibur.
4- Aconselhamos sinceramente que esperes pela versão GC de Soul Calibur 2, *a sair no Outono deste ano, pois as propostas actuais não são propriamente indispensáveis...*
5- Apesar dos constantes rumores, ainda não se sabe sequer se tal jogo vai existir. Quem sabe a feira E3 deste ano nos revela qualquer coisa de concreto sobre o assunto.

Nintendo e party games

Olá, malta da MConsolas. Desde já quero felicitar-vos pelo vosso trabalho. Devo dizer que sou adepto ferrenho da Nintendo e de jogos como *Super Mario*, *Zelda* ou *Banjo* e outros do mesmo género. Mas vamos às perguntas:
1- Gostava de saber se vai haver outro jogo de *Mario*, do mesmo estilo de *Sunshine*, para a GC.
2- Soube que a Rareware foi comprada pela Microsoft. Isso quer dizer que não vamos ver *Banjo* na GC?
3- Quero comprar um jogo exclusivamente para jogar em grupo, mas estou indeciso entre *Mario Party* e *Wave Race Bluestorm*. Qual devo comprar?
4- Qual o melhor: *Star Fox Adventures* ou *Zelda: The Wind Waker*?

Valter Fernandes Bendada

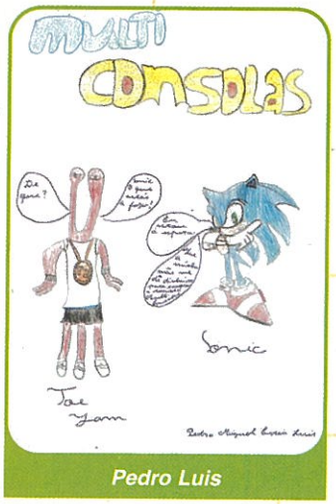
1- Do mesmo estilo não sabemos, mas já foi revelado que está a ser desenvolvido um novo título de Mario para a GameCube.
2- Sim, a série Banjo *passou agora a ser exclusivo da Xbox.*
3- Hmmm, Wave Race *é um jogo de corridas e não um* party game, *apesar das possibilidades* multiplayer. Mario Party 4 *é uma boa opção, mas nós aqui aconselhamos vivamente* Super Smash Bros. Melee *ou um dos capítulos da série* Super Monkey Ball, *no que toca a jogos para jogar em grupo.*
4- Ambos são excelentes jogos, mas Zelda: The Wind Waker *é o melhor, em termos gerais, desses dois títulos.*

Zelda: The Wind Waker

Oi, pessoal da MConsolas, está tudo bem convosco? Comigo vai tudo bem.
Eu sou o Filipe e já vos escrevi várias vezes, mas parece que as dúvidas ainda são muitas.
Quero felicitar, uma vez mais, o vosso esforço, que tem valido a pena, e agradecer pelos CDs que incluíram nas edições 28 e 29, porque dão bastante jeito.
Obrigado pelos vídeos e continuem assim! Agora as perguntinhas:
1- Vocês vão colocar um CD-ROM em todas as edições daqui para a frente?
2- Já sabem alguma data de lançamento do *Kirby* para GC?
3- Sabem quando é que o modem e o adaptador de Banda Larga para GameCube saem em Portugal?
4- Têm a certeza se o lançamento de *The Legend of Zelda: The Wind Waker* vai trazer a promoção com o jogo e ainda o *Ocarina of Time*? Se sim, essa promoção é limitada ou durará sempre?
5- Eu neste momento estou a pensar em comprar um jogo e só tenho dinheiro para um, mas estou indeciso. O que acham, compro o *Phantasy Star Online Episode 1 & 2* ou espero pelo *Zelda: The Wind Waker*?
6- Sabem alguma data de lançamento do *F-Zero* para GC?
Desculpem lá tanta pergunta, mas eu gosto de me informar. Continuem com o vosso excelente trabalho e continuem com os CDs, que dão bastante jeito. Um especial obrigado ao Janneves por fazer aqueles vídeos.

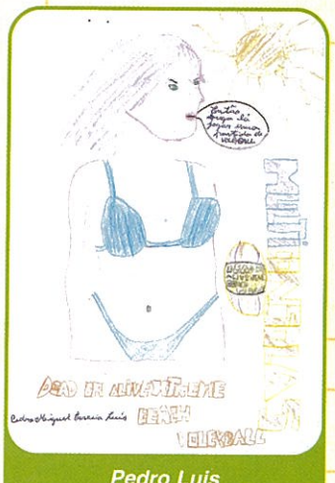
Filipe Nascimento, por e-mail

Nós estamos bem, obrigado.
1- Como poderás verificar nesta edição, isso não irá acontecer, tendo sido um pequeno bónus que oferecemos nas edições 28 e 29.
2- Nope.
3- Talvez no Verão.
4- Sim, existirá um bundle *limitado, que incluirá esse e outros bónus. Para mais pormenores lê a análise nesta edição.*
5- São jogos bastante diferentes entre si. O melhor é leres as análises a ambos e pensares no estilo de jogo que mais te agrada.
6- Outono/Inverno



Pedro Luis

César Santos



Pedro Luis

Virgilio Peres

Ana Santos, estamos contigo....

Bem, adoro a vossa revista, que acho que se chama MultiConsolas. Também não ligo muito ao nome, pois vou à papelaria e compro a que me vem à frente, que acaba sempre por se chamar MultiConsolas (mas que nome épico...). Agora as perguntas da praxe:
1- Quando sai o *Soul Calibur 2* para Xbox nos U.S.A?
2- Há uns tempos ouvi dizer que algumas das licenças da Sega iam ser redistribuídas de outra forma por todas as 128, é verdade? Há alguma possibilidade, ainda que remota, de o *Sonic* poder vir parar à Xbox?
3- O *Kung Fu Chaos* na pontuação antiga quanto levaria?
4-Podiam recriar a secção Top 100?
5- Nas análises podiam pôr os pontos negativos e positivos do jogo?
Bem, e agora uma *reclamaçãozinha*: não posso deixar de protestar contra a evidente discriminação da Ana Santos. Não é que a rapariga só faz mini-testes e ainda por cima do GBA? Ana, "tou" contigo, DC 4 ever.

Aguinaldo Azevedo

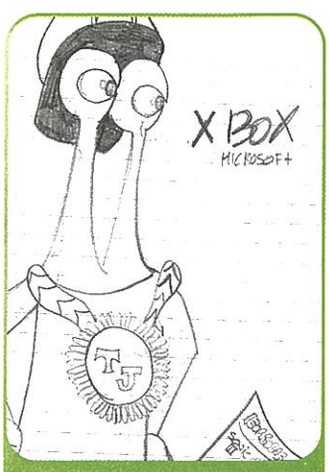
1- Hmmm, nos Estados Unidos? Bem, lá deverá sair em Agosto, na Europa ainda não há data concreta.
2- Houve algumas conversas desse teor proferidas pelo presidente da Sega, mas não sabemos ainda o que isso quererá dizer de concreto, ou que jogos e licenças irão ser afectados por essa nova política.
3- Temos muita pena, mas agora só existe a nova pontuação...
4- É um caso a pensar. Veremos o que se pode fazer.
5- No geral, esses pontos aparecem nos próprios textos descritos, quanto a introduzi-los nas caixas de pontuação, isso é uma característica de outras publicações e não da MultiConsolas, como tal há que manter uma certa identidade e diferença entre as várias revistas do mercado.
A Ana Santos agradece o apoio, realmente não há direito e há que protestar... Mas falando a sério, a nossa cara redactora, leia-se Pikachu, costuma andar ocupada com outras tarefas e nem sempre tem tempo para outras coisas, se bem que este mês já a resgatámos das malvadas mini-análises...

Final Fantasy fanático

Olá, pessoal da MConsolas. Antes de mais queria-vos agradecer pelo excelente trabalho efectuado até agora nesta revista que tanto adoramos. Deixando os elogios de parte, queria que me tirassem aqui umas dúvidas.
1- Sou fanático por RPGs, aliás tenho todos os *Final Fantasy* que já foram lançados, e agora queria saber quando sai o *Final Fantasy Origins* em Portugal, pois vocês só fizeram referência à sua saída na Europa.
2- Queria saber se estão à venda os jogos *Breath of Fire III* e *IV*, e o *Wild Arms 1* e *2*.
3- Já agora, também queria saber se conhecem algum site que envie jogos à cobrança e que por acaso venda estes jogos referidos antes.

Yaiba, por e-mail

1- Já está à venda.
2- Sim, eles foram postos à venda, poderão é ser difíceis de encontrar devido ao facto de muitos deles já serem um pouco antigos.



Luis Miguel

Helder Paminho

anúncios

Troco Phantasy Star Online V2 e Blue Stinger, por Mortal Kombat Gold, Soul Calibur, Jet Set Radio ou Shenmue 2, tudo para Dreamcast. Vendo Phantasy Star Online V2, Blue Stinger, Powerstone e Street Fighter III 3rd Strike. O preço é negociável e os interessados devem contactar: 916830238.

Vendo jogos para PS2 Riding Spirits por 60 Euros e Resident Evil: Code Veronica X por 25 Euros. Vendo jogos PSone Driver 2 por 30 Euros, Spyro 1, 2, Crash Bandicoot 1 e 2, todos por 10 Euros e por fim o Toca 2 por 12 Euros. Vendo também para Game Boy o Pokémon Pinball, Pokémon Azul e X-Men: Mutant Academy. Compro Moto GP 1 ou 2 por 25 Euros.
De preferência que os interessados morem em Casal de Cambra. O número para que devem ligar é o 938025336.

Compro jogo para PS2WWF Smackdown: Just Bring It original e em bom estado por 20 Euros, e também Mortal Kombat Deadlly Alliance. Contactar: pedrobeles@clix.pt ou 918569447.

Troco uma Dreamcast, com 13 jogos, 2 cartões de memória e 1 Game Boy color, por uma GameCube, com 2 jogos ou 1 jogo e o Final Fantasy 7 ou Final Fantasy 9, e 1 cartão de memória. Para mais informações envie um e-mail para: jorgedourado567@hotmail.com.

Compro os seguintes títulos para a PSOne: Music 2000, Pro Evolution 2, Suikoden, Suikoden 2, Vandal Hearts, Saga Frontier 2, Star Ocean: The Second Story, Wild Arms, Alundra, Grandia, Quake 2, Ape Escape, MOH: Underground, Colin McRae 2. Preço por cada título: 10 euros. Contacto: Moogle@mail.pt

Troco os seguintes jogos Xbox: Colin McRae 3, FIFA 2003, Genma Onimusha. Se possível por jogos de acção e contactar para o e-mail sergor@sapo.pt.

Compro os jogos para Saturn: Shining Force 3, Dragon Force, Grid Runner. E compro para Dreamcast os jogos Samba de Amigo + maracas, Soul Reaver. E por fim compro o Panzer Dragoon Orta para Xbox. Os interessados podem contactar através do Nº 963367930.

Vendo GBAdvance com periféricos (incluindo bolsa de protecção), com o jogo Mario Advance 2. Vendo também os jogos Gran Turismo 3 e Metal Gear Solid 2 para PS2, tudo em perfeito estado.
Contacto: 916230379 ou risilva@sapo.pt

Tenho para venda 4 jogos para a Xbox: Dead or Alive 3, Project Gotham Racing, Silent Hill 2 e o Splinter Cell, a 40 euros cada um. Quem tiver interessado ligue para o 914847293.

Procuro Nintendo 64 com os seguintes jogos: Banjo Kazooie, Banjo Tooie, Zelda e Donkey Kong 64. Preços a combinar, os interessados devem telefonar para: 938113425, falar com João.

Compro jogos Tenchu e Tenchu 2: Birth of the Stealth Assassins, para a PSX. Vendo jogos para mesma consola, nomeadamente Driver 2, FF VIII, Resident Evil 3, Mundial Challenge 2002, Viva Football, Theme Park, Martian Gothic, Soviet Strike, Die Hard, Street Fighter Alpha 3. Os interessados liguem para o 962350615

Compro jogo ICO para a PS2, até 25 Euros. Contactar pelo e-mail:mobidick@clix.pt

Compro vários jogos para a Sega Saturn. Para mais informações contactar pelo e-mail nmac@sapo.pt.

O nosso caro Nuno Almeida continua à procura de alguns títulos para a Dreamcast e agora também para a Saturn. Para mais informações contactem-no no canal Mirc, no fórum criado pelos leitores, ou então usem o seguinte e-mail:azelpds@lycos.com.

3- Tenta em: www.fnac.pt ou então em http://gameover.sapo.pt.

Um abração para o Rui Rodrigues

Olá, *MCgamers*, "tá" tudo? Umas questões breves:
1- Já vi em vários sites a confirmação e não confirmação de jogos como *Xenosaga*, *Suikoden 3*, *Otogi*, entre outros, para a Europa. Afinal, os jogos saem cá ou não?!
2- Está previsto mais algum jogo da série *Panzer Dragoon* para Xbox ou outra consola?!
3- Um site dedicado à Xbox afirma que a Sony Tokyo e a Microsoft fizeram um acordo entre si a fim de criarem uma mega consola. É verdade? Para terminar, queria mandar um abração para o Rui Rodrigues, aparentemente um mentor aí da revista e que, por certo, deu o seu melhor para tornar a MC naquilo que ela é hoje: uma grande revista de videojogos! Abração também para o resto da redacção, com muita energia positiva!

Mário (vegan_zwei), por e-mail

1- Pensamos que, pelo menos no que toca a Xenosaga *e* Suikoden III, *ambos estão previstos chegar até nós, mas ainda não temos uma data exacta.* Otogi *não está, por enquanto, previsto para a Europa.*
2- Por enquanto não foi anunciado nada nesse sentido.
3- Hmmm, apesar de não termos ouvido nada, vendo a actual situação do mercado, duvidamos que tal seja verdade.
Tanto o Rui como o resto da equipa agradecem o abraço e mandam um também, para todos os leitores.

Jogar Online

Oi, tudo em cima, MConsolas? Agora as perguntas para a magnânima revista.
1- O vosso e-mail é mconsolas@goody.pt ou correio.mconsolas@goody.pt?
2- Vai estar disponível algum serviço online para a adorada GameCube?
3-O jogo *Medal of honor: Frontline* vai dar para ser jogado no serviço online da óptima PS2?

João Pedro, por e-mail

1- O do correio dos leitores é: correio.mconsolas@goody.pt.
2- No Verão deverão estar disponíveis os acessórios, que serão compatíveis com todos os jogos que tiverem alguma componente online.
3- Esse não tem componente online, quem sabe no próximo...

Jogar na PS2 com rato e teclado

Olá a todos!
Antes de mais, quero felicitar-vos pela revista e espero que continuem assim. Agora as minhas perguntas:
1- Quando sai *Return to Castle Wolfenstein* para a PS2?
2- *Resident Evil Online* vai dar só para ser jogado a partir da Internet, ou também vai ter uma opção offline?
3- Gostava de saber se na PS2 há alguma maneira de jogar os FPS com rato e teclado.
4- Qual a data de lançamento de *Jurassic Park: Operation Genesis* na PS2?
5- Gostava de saber se o *SWAT* também vai sair para a PS2.
6-Qual é o melhor jogo de basquete para a PS2?

Carlos Miguel, por e-mail

Obrigado.
1- Maio/Junho.
2- Ainda não há certezas, mas tudo aponta para que seja apenas online.
3- Sim. Se os jogos tiverem essa opção, dá para ligar um rato e teclado USB de PC aos portes respectivos e depois jogar com eles.
4- Já deverá estar nas lojas.
5- Por enquanto não está nenhum título dessa licença previsto para a PS2.
6- NBA 2K3 *ou* NBA Live 2003.

RPGs para Xbox

1- Vai sair algum RPG para a Xbox?
2- Quando sairá o *Halo 2* e o *Marakumo* cá em Portugal?

Cândido Dhlakama, por e-mail

1- Previstos para este ano estão: Phantasy Star Online Episode 1 & 2, Baldur's Gate: Dark Alliance 2, Fable e Arx Fatalis.
2- Halo 2 *está previsto para 2004, quanto a* Marakumo, *ainda não foi anunciado para a Europa.*

Jogos e dúvidas sobre o GBA

Olá, malta da MultiConsolas!
1- Podiam-me dizer se fizeram a crítica ao *Virtua Tennis*, *Medal Of Honor:Underground* e *International Karate Plus* (tudo para o GBA), e se já, em que edição?
2- Qual é, a nível gráfico e de jogabilidade, o melhor jogo de futebol e o de corridas para o GBA?
3- Podiam-me dizer se o GBA e o GBA SP podem jogar por cabo Link ou são incompatíveis?
Obrigado e desejo-vos muitas felicidades!

Luís Pontes, por e-mail

Rafael Nunes

1- Virtua Tennis *não chegou a tempo de entrar ainda nesta edição, por isso conta com a análise no próximo número da MC. Quanto os restantes jogos, não os recebemos cá.*
2- Em termos de futebol, FIFA 2003, *no que toca a jogos de carros, aconselhamos o excelente* V-Rally 3.
3- Sim, são compatíveis.

Séries Anime, Manga, e jogos baseados nas mesmas...

Parabéns pela revista!
Queria sugerir a criação de uma secção dedicada ao Anime e Manga japonês! Penso que seria interessante! Gostaria também de fazer umas perguntinhas:
1-Conhecem algum jogo baseado na série de Anime japonesa *Sailor Moon* ou *Kenshin Himura* (*Samurai X*)? Se sim, para que consolas?
2- Em *Final Fantasy VII*, no primeiro CD, logo depois de Aeris ser levada no helicóptero, saímos da cidade onde temos um portão para abandonarmos a zona. Sabem como se pode abri-lo? Já tentei todos os botões e nada!

José Carvalho

Cláudia Cruz

Liliana Marina

Liliana Marina

cartas do outro mundo

Esta secção das cartas dos leitores é dedicada a algumas das perguntas e declarações porventura mais estranhas, que são enviadas pelo nossos leitores durante o mês. Esta secção irá aparecer sempre que for possível e pretende-se bem disposta, com o nome dos visados a permanecer sempre em anonimato. Este mês esta ilustre secção pauta-se, mais uma vez, por poucas entradas...

Talvez na Fnac... (sim, não é para levar a sério)

...Onde posso encontrar a consola Phantom, e a que preço?

Spooky

Aquele boneco, o Spooky, parece muito fixe e foi muito bem escolhido. E se quiserem livrar-se dele, mandem-no para minha casa...

Para a Ana Santos...

Gostava de conhecer tão bela donzela e tão graciosa que me encanta com o seu dom da escrita e desperta em mim os mais profundos dos sentimentos, que até agora desconhecia que existiam em mim, deixando este pobre coração despedaçado com este turbilhão de emoções presentes em cada palavra que ela escreve e que a cada mês que passa deixa-me este órgão tão sensível cheio de tinta vermelha com a mágoa que nele se encontra de ler tão belas palavras escritas por uma talentosa crítica... Isto foi um momento de inspiração que queria partilhar com vocês, espero que gostem e a Ana Santos também. Quero deixar claro que isto é uma brincadeira, mas não gozo!!!

No comments... ou, vivam o momento...

Eu "tou-me" a passar, pois já não sei o que faça à minha vida. Afinal devo comprar uma PS2 ou esperar pela PS3? É que quando os meus amigos falam que têm o *GTA Vice City* e o *Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty* e estão a pensar adquirir o *Tomb Raider VI* e o *MGS 2 Substance*, só penso em me matar. Ajudem-me, se não vou-vos acusar de homicídio.

3-Os jogos de Game Boy Advance funcionam no SP? E no GB Color?
Já agora, queria agradecer a dica do Nuno Almeida, pois graças ao site indicado poderei encomendar BSO de jogos, as quais sempre quis ter, mas nunca soube como!

Joana Vieira

A equipa agradece os elogios. No que toca à sugestão, é um caso a pensar, quem sabe no futuro consigamos fazer uma secção dedicada a esse assunto. Até lá, fica registada sugestão.
1- Como podem ver no TOP da redacção da edição anterior, um certo redactor estava a jogar um título baseado na Anime da Sailor Moon, *mas concretamente um RPG para Super Nintendo. Além desse, existem vários jogos, muitos deles* beat'em ups *ou de puzzles, baseados na mesma série e que foram lançados em diversas consolas da PSone para trás. Pena é que muitos deles não tenham chegado até nós, mas isso já é outra história... Quanto à outra série Anime, não estamos recordados de nenhum jogo baseado na mesma, mas não temos a certeza que não exista.*
2- Se não estamos em erro, porque já jogamos o jogo há algum tempo, é necessário encontrar e passar um certo boss *nessa área para poder sair dela, mas de qualquer modo e em caso de mais dúvidas, uma ida ao site: www.gamefaqs.com pode ajudar tanto nesse problema, como na questão anterior dos jogos baseados na série. Basta fazer um "search", pelo menos no caso da* Sailor Moon, *para aparecerem uns quantos títulos.*
3- Funcionam apenas no GBA SP.

Colin McRae 3 GC cancelado?

Olá, pessoal da MConsolas. Devo dizer que vocês são a única revista que merece o dinheiro da minha carteira. Passando às perguntas:
1- Há pouco tempo fui ao site www.nintendo.com, fiz uma pesquisa sobre o *Colin McRae Rally 3*, cliquei e vi a data de lançamento para a GameCube do jogo, mas lá dizia que o jogo para a GC tinha sido cancelado!! Isto é verdade?
2- Para quando o *Pro Evolution Soccer 2* para GC? E o *ISS 3*?
3- Mandei há uns tempos um e-mail para aí a perguntar se o *Senhor dos Anéis: As Duas Torres* ia sair para GC e vocês disseram que não, mas ele já está à venda.
4- Uma pequena sugestão: porque não uma BD no fim da revista?

Miguel Conceição, por e-mail

1- Infelizmente, e segundo as últimas informações, sim, o jogo foi cancelado.
2- Ainda não existem datas europeias.
3- Porque na altura ainda só existia confirmação da versão PS2. Só uns meses mais tarde o mesmo jogo foi anunciado e convertido posteriormente para a GameCube e Xbox.
4- Fica a nota.

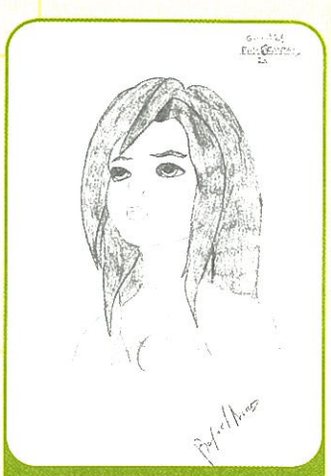
Dúvidas relativas à PS2 e respectivos jogos

1- Em *Way of the Samurai*, a área de jogo é pequena comparando com outros RPGs ou jogos de acção?
2- Quando sai o *Star Ocean 3*?
3- *Streets of Rage 2* para a PlayStation 2 será apenas uma conversão?
4- O cartão de memória 16MB para a PS2, que publicaram na edição passada, é fiável?

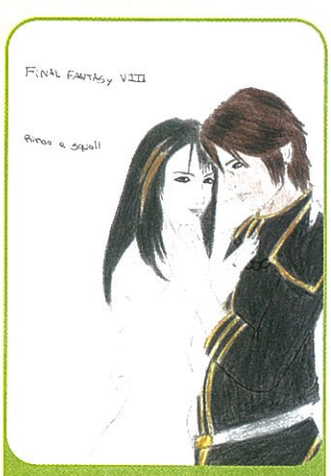
*_Hed_*

1- Sim, a área de jogo é pequena.
2- Talvez no final do ano, ou em 2004.
3- Ainda não sabemos detalhes concretos sobre essa conversão.
4- Pelo que pudemos testar em alguns jogos, o cartão pareceu funcionar perfeitamente.
De resto, não vislumbrámos quaisquer problemas.

Liliana Marina


Rafael Nunes

Rafael Nunes



Liliana Marina

Tema do mês

- O papel do sexo feminino na indústria dos videojogos
- Quais os possíveis porquês das raparigas jogarem menos?
- O sexismo desta indústria.
- O que poderia ser feito para isto mudar?

#mconsolas

Este mês inauguramos na revista esta secção em associação com o fórum criado pelos leitores: http://mconsolas.alface.de Já sabem, a rubrica será mensal, mas o assunto focado será diferente todos os meses.
Podem participar na discussão através do referido fórum, ou então mandar as vossas participações através de cartas e e-mails.
Antes de mais, a equipa da MC agradece a enorme participação que teve esta iniciativa, e pedimos desculpa por tudo e todos o que ficaram de fora nesta edição. É que o espaço não dava para tudo e tivemos de seleccionar só algumas partes. De qualquer modo, muito mais se disse, principalmente no fórum, aconselhando-se uma vista de olhos ao mesmo para quem quiser ver grande parte da discussão à volta do tema do mês, incluindo participações de membros da nossa equipa, pois optamos por pôr na revista apenas citações vossas. Posto isto, vamos ao que interessa, não necessariamente por ordem, mas pelas participações efectuadas por cada pessoa/nick.

* Now talking in #mconsolas

Asas

Quando as consolas/computadores começaram a aparecer, a sociedade era ainda muito conservadora, na minha opinião, e talvez por isso as raparigas não tenham nascido com os videojogos como os rapazes.
Por regra, as raparigas conseguem ser mais sérias que os rapazes, sabe-se lá porquê, se calhar somos nós que não temos juízo nenhum...

Starsha

Na minha perspectiva, creio que de facto os jogos têm, por vezes, um machismo em estado latente, devido ao papel exercido neles pelas figuras femininas, ou seja, demasiado despidas, deveras voluptuosas e provocadoras, como se de objectos sexuais se tratassem. E agora pergunto, acham que isso atrai o público feminino? Não creio. E claro, os homens têm, obviamente, o seu papel de salvadores, com grandes corpos musculados e um carácter viril exacerbado. Enfim...
Jogos como o *DOA Extreme Volleybal suck*, servem apenas de veículo de satisfação psicológica para tarados e para quem, basicamente, não tem nada que fazer. Não falando num jogo especificamente, acho que em geral as revistas de jogos, e os próprios jogos, foram concebidos mais a pensar num público masculino. Talvez porque, partindo do princípio que as consolas e os carros sempre foram inerentes aos rapazes e bonecas às raparigas, se calhar o facto de tudo isto ter um carácter mais masculino é por causa de um padrão sexista imposto pela sociedade. Podia até justificar mais, mas creio que não é necessário. Se calhar, não existe de facto grande adesão da parte das raparigas, mas também a indústria não se esforça para isso, e não, não é com jogos da Barbie.

katuto

Sinceramente, o ponto fundamental desta questão recai, uma vez mais, na força que a sociedade e que aqueles que nos rodeiam e com os quais estabelecemos relações têm, ou não, sobre aquilo que fazemos e aquilo que realmente e verdadeiramente queremos fazer.
É óbvio que se eu, enquanto indivíduo, quero fazer parte de um determinado aglomerado populacional e quero ser conhecido e reconhecido como parte activa desse grupo tenho que pautar todas as minhas acções segundo os padrões que identificam e caracterizam esse grupo.
Consequentemente tenho que estar também preparado para a distribuição de funções, papéis que esse grupo me vai dar.
É fácil perceber que socialmente, na maioria dos casos, a figura da mulher independente, autónoma, emancipada e, porque não, *gamer*, não é de bom grado aceite. Assim como o próprio *gamer* é encarado como um adolescente borbulhento, que não sai de casa, não tem amigos, é inibido, vivendo no seu próprio mundo. O próprio mundo dos videojogos ainda não é encarado, por um grande números de pessoas, como uma fatia considerável e importante do mundo do entretenimento (campanhas como a da Acclaim e reportagens como aquela do "city vice" não ajudam).
Isto tudo para quê? Estereótipos e pressão social. De facto, esta coação e pressão invisível do meio que nos rodeia pode, e é, em parte, explicadora desta ainda "diminuta" participação da mulher no mundo dos videojogos. Vivemos, de facto, numa aldeia global, mas, quer queiramos quer não, numa aldeia global ainda bastante chauvinista e machista. Encontrar um ponto de equilíbrio é, como tal, necessário. Como sabemos, as mulheres têm capacidades inquestionáveis, e é preciso abrir caminho, desbravar preconceitos, mudar mentalidades, para que o seu contributo se faça sentir, ainda mais, nesta indústria.

Speedysurfer

Bem, não se pode negar que o público masculino domina em muito o mercado dos videojogos. No entanto, cada vez mais o mercado dos videojogos se vai tornando menos restrito, abrindo-se mais, não só aos adultos, como também ao público feminino. Quanto ao primeiro grupo, o mercado já se conseguiu adaptar (talvez até demais, aumentando a violência nos jogos, mas isso é outro assunto), mas ao segundo já não, por razão incerta, ou melhor, que não se quer saber, porque neste mundo tão calculista qualquer jogada arriscada que, supostamente, não faça grandes alterações a nível económico é evitada. Pois é, julga-se que as mulheres nunca se poderiam tornar num público lucrativo para as produtoras de jogos, e talvez possa até não ser. Embora isto possa parecer um insulto para elas, elas são muito influenciadas. Porque há outros mercados que não querem largar este público alvo, como por exemplo, as revistas que habituam as raparigas a gostar de certos tipos de coisas, dando ainda por cima a ideia que só se gostarem disso é que são "fixes" (Ex: cantores pop). Assim, elas não se habituam aos videojogos como passatempo, mas sim à leitura, não de livros, o que até seria bom, mas sim de revistas "inúteis" e a outros hábitos supostamente para raparigas.
É necessário que se reverta a situação, pois assim não passam de consumidoras facilmente controláveis.

* Now talking in #mconsolas

Janneves

Os argumentos aqui expostos são todos, na minha opinião, muito válidos. Sim, a indústria dos videojogos quer capitalizar-se nas hormonas efervescentes do seu *target* principal, na maior parte jovens do sexo masculino. Mas a grande parte dos jogos não tem isso como objectivo. A realidade é que ninguém, que seja realmente de salientar, está cá nesta indústria por caridade. E assim começa um círculo vicioso: se o mundo dos videojogos negligencia potenciais clientes do sexo feminino é porque grande parte das potências consumidoras do sexo feminino não liga nenhuma aos produtos lançados pela indústria. E sendo assim, não são um *target* rentável. Se as jogadoras fossem mais numerosas, de certeza que haveria espaço nas contas bancárias das empresas deste ramo para o capital investido por elas.
Estamos, portanto, quanto a mim, perante uma espécie de impasse entre os produtores e as consumidoras. Até um deles se mostrar mais interessado no outro, será difícil algo mudar. Mas não é impossível.

Yuna

Vou dar a minha opinião sobre o assunto...
Eu sou uma rapariga totalmente viciada em jogos, mas atenção, eu jogo quase de tudo, mas existem jogos que simplesmente não me atraem, percebem? Gosto de jogar RPGs (*Final Fantasy*, *Chrono Cross*, *Tales of Destiny*, são alguns dos RPGs que já joguei e que adorei). Já gostei mais de jogar *The Sims*, pois o estilo de jogo já me está a fartar. Adoro jogar jogos de Porrada! *DOA 2* e *Tekken Tag Tournament* são os que possuo, e agora tenho andado a jogar o *Age of Mythology*. Isto são apenas alguns dos jogos de que me estou a lembrar neste momento.
Não gosto de jogar, por exemplo, jogos de futebol, embora seja maluca por futebol!
Posso dizer que já fui mais viciada em jogos, mas a escola ocupa muito do meu tempo e não posso jogar quanto gostaria. E também não posso comprar todos os jogos que gostaria de ter.
Enfim, na minha opinião existem gostos para tudo!

Silver_Dragoon

Bem, o que eu acho de mal é pensarem que nós, jogadores masculinos, somos uma cambada de tarados, inconscientes e que gostam de umas meninas virtuais! Essas meninas podem fazer a delícia de qualquer *gamer*, mas onde está a essência dessa rapariga virtual? Esses seres no feminino são apenas, e só, imaginação de uma pessoa que por sinal é oriental. Como sabem, japoneses e afins são loucos por meninas semi-nuas ou completamente nuas e por isso, mesmo até as jogadoras orientais são prejudicadas. Mas o problema está em pensar-se que meninas sensuais vendem um jogo, mesmo que esse jogo não tenha estatuto sequer para estar numa prateleira! Agora digo outra coisa. Como seria se o mundo dos jogos fosse dominado pelas mulheres, e em que apareciam vários títulos com homens semi-nus e musculados? Eu não iria gostar e muitos outros homens por esse mundo fora também não.

Arraba

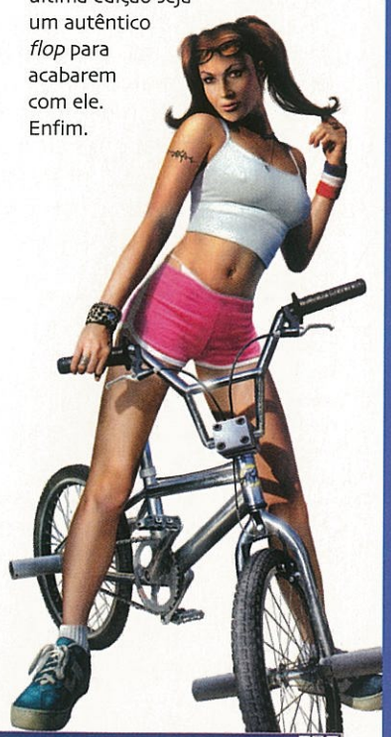
Temos que encarar isto como uma questão de genética. A maioria dos rapazes estão como que programados para gostar de jogos, da mesma forma que a maioria das raparigas está programada para gostar de telenovelas. Há sempre excepções, mas o mundo dos videojogos sempre atrairá mais rapazes do que raparigas, e isto é um dado adquirido.
Ambas as minhas irmãs gostam de jogar no PC e PlayStation. A mais velha, que tem 13 anos, até curte jogar *GTA 3*, e a mais nova, que tem 10 anos, é uma grande fã de *Unreal Tournament*, por isso não podemos dizer que a violência afasta as raparigas do mundo dos videojogos. Apenas há umas que estão mais para lá viradas do que outras.

Pagani

A meu ver tem tudo a ver com uma certa tradição. Essa tradição explica-se facilmente pela publicidade feita aos jogos quando a indústria estava a florescer. A publicidade começou por ter os jovens jogadores como alvo, e só se virava para títulos de acção violenta ou pancadaria. Isto dificilmente iria atrair miúdas. Outra razão será a identificação do público com o produto. Jogos como *Street Fighter*, *Sega Rally* ou *Doom*, não são jogos exclusivos para machos, mas temos de reconhecer que dificilmente exerceram alguma atracção no público feminino. Quando estes jogos saíram eram os mais badalados (e publicitados). Os "jogos da Barbie" eram remetidos ao esquecimento. Hoje, com jogos como *FFX*, *Tomb Raider* ou *Resident Evil*, o público feminino começa a sentir alguma atracção pelos videojogos, mas a tradição ainda pesa, apesar de as coisas estarem a mudar...
A melhor maneira de "chamar" miúdas a jogar não é com os tais "jogos da Barbie", mas sim com jogos bons. Hoje em dia não é estranho ver uma miúda a jogar *Mortal Kombat*, por isso classificar os jogos para mulheres está fora de questão. O que pode haver é temas ou géneros que as atraiam mais. Acho que uma boa história, sobretudo se assumir um forma de "telenovela" (ex: *FF VIII*), atrai jogadoras. Mas há ainda um factor que me parece importante, a identificação com as personagens. Jogos como *Resident Evil* e *Tomb Raider* atraíram, sem dúvida, muitos homens, mas não é novidade nenhuma que também fizeram imenso sucesso entre a comunidade feminina. O mesmo se passou com *Space Channel 5* e *Parasite Eve*. Acho que a hipótese de se controlar uma miúda foi a razão principal. Quem joga gosta de se identificar com as personagens...

Neo Rei

O porquê das raparigas jogarem menos? Provavelmente é mais um dos estereótipos típicos da sociedade em que vivemos. Quando crianças, aos rapazes são vestidas calças, às raparigas saias. Com os brinquedos acontece mais ou menos o mesmo tipo de diferenciação. Os rapazes brincam com carrinhos e jogos de computador, as raparigas com bonecas. Isto tem mudado ao longo do tempo, até porque a maioria das que conheço muito raramente as vejo de saia e todas elas demonstram interesse em carros. Porque será, heh?
No que toca a videojogos, as coisas são um bocado diferentes. São claramente tidos como o entretenimento dos anti-sociais naquela fase de transição da adolescência para a idade adulta, ou seja, outro estereótipo. Já foi mais verdade, principalmente no período pré-ataque de marketing da Sony. Experimentem perguntar a uma rapariga que não perceba nada da indústria, ou jogue ocasionalmente, o que é a Saturn e uma Playstation. É provável que a primeira resposta seja "planeta" e a segunda "máquina de jogos".
Voltando ao assunto, acredito que a maioria das raparigas enquanto criança não recebe jogos como prenda de aniversário. A maior parte dos rapazes sim e, falando por experiência própria, recebe-se o jogo X, dali a um tempo já se quer o Y, e por aí fora. Penso que as raparigas, e seguindo a concepção da sociedade, têm interesse noutras coisas; acho que entre um jogo e uma peça de roupa, a rapariga escolheria a roupa.
Na minha opinião, a indústria só é sexista até um certo ponto: os temas. Ele é arrasar com tudo, espancar bandidos, encher as bases inimigas de antrax... Acho que as miúdas são mais pacifistas do que nós (mas também gostam sempre deste ou daquele *beat'em up*). Até porque a falta de personagens masculinas, se é esse o caso, não é uma desculpa. Durante todos estes anos a maior parte das personagens principais nos jogos eram homens, até descobrirem a mina de ouro (que está a ficar seca) que são os peitos feitos de polígonos (e muitas vezes mal modelados, diga-se...).
Para mudar? Os tipos capitalistas das *software houses* podiam começar com estudos de mercado para saber o que de facto as raparigas gostariam de ver num jogo. Mas não, fartam-se de explorar o mesmo nome até que a última edição seja um autêntico *flop* para acabarem com ele.
Enfim.



#mconsolas

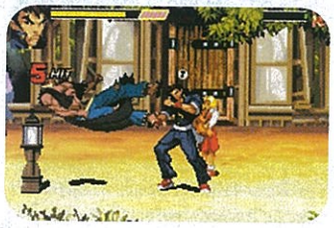
Tema para a próxima edição

O preço dos videojogos

- Qual a vossa opinião sobre este tema?
- Demasiado caros? Qual o preço que seria ideal? Acham que devia variar de jogo para jogo, e não ser tabelado?

* Now talking in #mconsolas

Se ficaste bloqueado em alguma fase de jogo, podes enviar um pedi por e-mail ou carta para o nosso endereço e a mini solução será publi na secção de pedidos, por ordem de chegada. Pede-se, sempre que o jo exista em mais de uma plataforma, uma referência à consola a que se destina. Nas tuas mini soluções, se for possível, indica o nível em que te encontras e os elementos que a personagem possui.



Game Boy Advance

Gekido: Kintaro's Revenge

Energia infinita: Introduza CRAZY como *password*.
Nome do nível - Password
2 The Three Seals - MIMMO
3 The Ancient Book - HURRY
4 Searching For Koji - SMART
5 The Final Battle - YNUTS

GT Advance 3: Pro Concept Racing

Todos os veículos: Mantenha pressionados L + B e prima Esquerda, no ecrã de título.
Todas as pistas: Mantenha pressionados L + B e prima Direita, no ecrã de título.
Todas as afinações: Mantenha pressionados L + B e prima Cima, no ecrã de título.
Modos extra: Mantenha pressionados L + B e prima Baixo, no ecrã de título.

O Senhor dos Anéis: As Duas Torres

Sequência final escondida: Complete o jogo com todas as personagens, para ter acesso a uma sequência final alternativa.

Recuperar saúde: Jogue com Legolas, com as habilidades Meditate, que lhe permite ficar imóvel para recuperar saúde, e Forest Friend, que invoca um falcão para distrair ou atacar o inimigo. Use estas habilidades em conjunto, e recuperará saúde com o dobro da velocidade.
Localização dos Artifactos:
- **Bilbo's Map** (Aragon, Frodo, Legolas): Encontra-se no Dimril Dale Map, onde um elfo lhe pede para recuperar um item, que foi roubado pelos Orcs. Estarão a guardar uma arca, e no saque de um deles encontrará o artefacto.
- **Narsil, the Sword of Isildur** (Aragorn, Legolas): Encontra-se em Lothlorien, ao fundo do mapa, ou, se for descoberto por Frodo, em Crinfanti.
- **Chain Link of Morgul** (Aragorn, Legolas): Encontra-se perto do final de um mapa de Rohan, intitulado "East Wall". Nesse nível, verá um Troll azul brilhante a fugir, siga-o até uma caverna, e encontrará a Chainmail.
- **Sauron's Ashes** (Aragorn, Gandalf, Legolas, Frodo): Encontra-se numa torre em Helm's Deep, no topo de um grande lance de escadas, no nível "Gorge", a Norte. Será o mapa a seguir à fase em que defendeu a muralha com Gimli. Verá uma arca perto da forja, depois de ter aberto todas as caixas e arcas da ala nordeste. Frodo não irá a Helm's Deep, mas encontrará as Ashes num mapa Mordor, ou Emyn Muil.
- **Moria's Lamp** (Legolas): No mapa em que Legolas, Aragorn, e Gimli conhecem Gandalf, a Moria's Lamp estará escondida numa área secreta, no topo desse mapa. Terá de seguir o caminho à direita do ecrã, agrupar-se, e seguir para a esquerda. Quando se dirigir para o canto do ecrã, desaparecerá e surgirá numa nova área, onde irá encontrar a Lamp.
- **Balin's Book** (Gandalf): Encontra-se em Balin's Tomb, antes da entrada do Cave Troll, um pouco abaixo do local do túmulo verdadeiro.
- **Troll Tusk** (Frodo): Encontra-se em Moria (a seguir à ponte de Kaza-dum). O Troll Tusk estará no canto nordeste.
- **Judkins Scrolls** (Eowyn): Num dos mapas, uma mulher pedir-lhe-á que "limpe" a área de Town Hall (um grande edifício na área central). Em vez de entrar imediatamente, aproxime-se e depois vagueie um pouco pelo nível, eliminando algumas criaturas e recolhendo itens. Quando regressar (em princípio), encontrará o artefacto em frente a uma pilha de madeira, a Oeste da entrada de Town Hall.

Rayman 3: Hoodlum Havoc

Níveis bónus: Quando tiver recolhido 100 Orbs, faça a ligação entre as versões Game Boy Advance e GameCube de *Rayman 3: Hoodlum Havoc*, para desbloquear dez níveis bónus.

Street Fighter Alpha 3

Nota: São necessárias várias tentativas para os códigos entrarem. Saberá que teve sucesso quando ouvir um grito de confirmação.
Todos os lutadores: No ecrã de título, pressione Esquerda, Direita, Baixo, Direita, L (2x), A, L (2x), B, R, A, Cima. Ouvirá uma voz de confirmação.
Todos os ISMs e modos: No ecrã de título, pressione A, Cima, A, L, R, Direita, L, Direita, A, Baixo, Direita. Terá desbloqueado, no menu de Game Option, as seguintes opções: Alpha Combo, Alpha Cancel, Super Alpha Cancel, Super Guard, Infinite Guard, Auto Guard, Alpha Counter Plus, Hard Body, Guard Destroy, Gauge Plus, e Limit Off. Ouvirá uma voz de confirmação
Todos os modos e Handicaps: No ecrã de título, pressione L, Direita, A, R, Cima, L, Direita, B, A, Cima, Direita, Baixo, Direita. Desbloqueará, no menu de opções, os modos: Survival, Dramatic Battle, Final Battle Saikyo, Mazi, Classic.
Trajes alternativos: Pressione L ou R, quando estiver a seleccionar a personagem.
Drama Mode: Complete o jogo no modo Arcade, com uma qualquer personagem, no quarto nível de dificuldade, ou superior.
Survival Mode: Complete o jogo em Drama Mode, com uma qualquer personagem, no quarto nível de dificuldade, ou superior.
Jogar com Evil Ryu: Complete o jogo em Arcade Mode, três vezes, com personagens diferentes, no quarto nível de dificuldade, ou superior.
Jogar com Guile: Complete o jogo em Arcade Mode, cinco vezes, com personagens diferentes, no quarto nível de dificuldade, ou superior.
Jogar com Maki: Complete o jogo em Arcade Mode, sete vezes, com personagens diferentes, no quarto nível de dificuldade, ou superior.
Jogar com Yun: Complete o jogo em Arcade Mode, nove vezes, com personagens diferentes, no quarto nível de dificuldade, ou superior.
Jogar com Eagle: Complete o jogo em Arcade Mode, onze vezes, com personagens diferentes, no quarto nível de dificuldade, ou superior.
Jogar com Shin Gouki: Complete o jogo no modo Arcade, no quarto nível de dificuldade, com Satsui Ryu, Guile, Eagle, Maki e Yun.
Lutar contra Shin Gouki: Seleccione o modo Final Battle, e mantenha pressionados A + B, no ecrã de selecção de velocidade (turbo). Lutará contra Shin Gouki, em vez de Final Vega.
Lutar contra Final Vega: Complete o jogo no modo Arcade, no nível de dificuldade máximo, com Shin Gouki.

Final Battle Mode: Complete o jogo em Boss Survival Mode, com qualquer personagem, no quarto nível de dificuldade, ou superior.
Saikyou Mode: Complete o jogo em 10 Survival Mode, com qualquer personagem, no quarto nível de dificuldade, ou superior.
Mazi Mode: Complete o jogo em 30 Survival Mode, com qualquer personagem, no quarto nível de dificuldade, ou superior.
Classic Mode: Complete o jogo em 50 Survival Mode, com qualquer personagem, no quarto nível de dificuldade, ou superior.

Wario Ware Inc: Mega Microgames

Todos os mini -ogos:
Para desbloquear os mini jogos "Dr. Wario", "Fly Swatter" e "Wario's Sheriff", assim como versões completas dos mino jogos "Dr. Mario", "Gnat Attack" e "Sheriff", vença, no mínimo, 30 jogos, em cada um dos níveis de Jimmy.
Pyoro: Para desbloquear o jogo que é apresentado na introdução, Pyoro, complete os outros jogos, de cada uma das personagens.
Pyoro 2: Para desbloquear Pyoro 2, a sequela de Pyoro, obtenha medalhas em cada um dos jogos, de Game Practice Mode.

Yu-Gi-Oh! The Eternal Duelist Soul

Obter todas as cartas: Para obter um exemplar de cada carta, que ainda não faça parte do seu baralho, derrote Simon uma vez.
Aumentar velocidade dos duelos: Se desejar aumentar a velocidade a que decorrem os duelos, mantenha pressionados L e R, durante o jogo Paper, Rock, Scissors, e enquanto se decide quem será o primeiro a jogar. Liberte os gatilhos quando o duelo começar.
Desbloquear níveis e personagens:
- Para desbloquear o nível 2, derrote todas as personagens do nível 1, duas vezes cada.
- Para desbloquear o nível 3, derrote todas as personagens do nível 2, 3 vezes cada.
- Para desbloquear o nível 4, derrote todas as personagens do nível 3, 4 vezes cada.
- Para desbloquear o nível 5, derrote todas as personagens do nível 4, 5 vezes cada.

- Para desbloquear Grandpa, derrote Simon uma vez.
- Para desbloquear Maximillion P. alcance Toon World (a carta)
Desbloquear Extra Booster Packs: Para desbloquear os Packs Judge Man, Gate Guardian, Relinquished, e Blue Millenium Puzzle Booster, alcance 10 vitórias nos níveis 1, 2, 3, e 4.
Para desbloquear os Packs Harpy Lady, Great Moth, Black Luster Soldier e Green Millenium Puzzle, derrote todos os adversários, 10 vezes, cada, nos níveis 1, 2, 3, e 4, por esta ordem.
Para desbloquear os Packs Tiger Axe, Garoozis, e Blue Eyes Ultimate Dragon, complete os níveis 1, 2, e 3, pela mesma ordem.
Para desbloquear o Pack Golden Millennium Puzzle, derrote Simon uma vez.
Todos os outros Packs serão obtidos ao derrotar os seguintes duelistas, vinte vezes:
Blue Eyes White Dragon
- Yugi Moto
Exodia - Joey Wheeler
Gemini Elf - Mako Tsunami
Launcher Spider - Mai Valentine
Battle Ox - Umbra & Lumis
Blue Eyes Toon Dragon
- Marik Ishtar
Millenium Eye - Kaiba Seto
Buster Blader - Yami Yugi

GameCube

Baldur's Gate: Dark Alliance

Cheat Mode: Durante o jogo, pressione L com força + R com suavidade + Esquerda+ Y + Start. Ouvirá um comentário de confirmação e surgirá um menu de Cheats com as opções Invincibility, e Level Warp desbloqueadas.
Todos os feitiços: Durante o jogo, pressione L com força + R com suavidade + X + Direita. Ouvirá um comentário de confirmação.
Nota: Reduz as estatísticas da personagem
Jogar com Drizzt: No menu principal, seleccione a opção

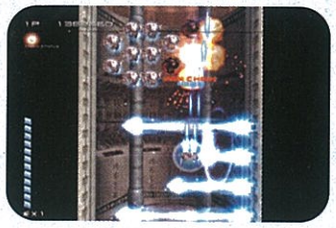
pedidos especiais dos leitores multiconsolas

Resposta a Lara Barão:

Silent Hill 2 (Ps2, Xbox)
Coin Puzzle: Os números serão as posições da esquerda para a direita:
1 - 2 - 3 - 4 - 5
Em **Hard Mode**, a Old Man Coin será colocada no sítio que corresponde ao número **2**, a Snake Coin no local número **4**, e a Prisioner Coin no local número **5**.
Em **Normal Mode**, a Old Man Coin será colocada no local que corresponde ao número **2**, a Prisioner Coin no local **3**, e a Snake Coin no **5**.
Em **Easy Mode**, a Old Man Coin será colocada no local que corresponde ao número **1**, a Snake Coin no número **3** e a Prisioner Coin no **5**.
Os locais onde irá encontrar as moedas serão os seguintes: em Woodside Apartments, na lixeira, no saco do lixo, encontra-se a Old Man Coin. No 1F, num cesto de bebé, encontrará a Snake Coin. No quarto 109, depois de ter atravessado a porta branca e de ter assistido à conversa entre Angela e James, no local onde ela terá pousado a faca, encontrará a Prisioner Coin.
Cofre do Quarto 203: Entre na casa de banho, que fica do oposto aquele em que se encontra e encontrará uma carteira, dentro da sanita. Nela, encontra-se a combinação do cofre, alguns números, e setas que indicam a direcção em que deverá rodar o manípulo, para que este reconheça o número da combinação.

Resposta a Nuno Figueiredo

Need For Speed: Hot Pursuit 2 (PS2)
Aston Martin V12 Vanquish: No menu principal, pressione R2, Direita, R2, Direita, Triângulo, Esquerda, Triângulo, Esquerda.
BMW Z8: No menu principal, pressione Quadrado, Direita, Quadrado, Direita, R2, Triângulo, R2, Triângulo.
Chevrolet Corvette Z06: No menu principal, prima Esquerda, R2, Esquerda, R2, L1, R1, L1, R1.
Chevrolet Corvette Z06 Need For Speed Edition: No menu principal, pressione Quadrado, Direita (3x), R2, R1 (2x), Direita.
Dodge Viper GTS Need For Speed Edition: No menu principal, pressione L1, L2 (3x), Direita, Triângulo (2x), L2.
Ferrari 360 Spider: No menu principal, pressione R2, Quadrado, R2, Quadrado, Triângulo, L2, Triângulo, L2.
Ferrari 360 Modena Challenge Need For Speed Edition: No menu principal, pressione Esquerda, Quadrado (3x), R1, L2 (2x), Quadrado.
Ferrari F50: No menu principal, pressione L1, Triângulo, L1, Triângulo, Direita, L2, Direita, L2.
Ferrari F50 Need For Speed Edition: No menu principal, pressione Triângulo, L1 (3x), Esquerda, Direita (2x), L1.
Ferrari F550: No menu principal, pressione L1, Quadrado, L1, Quadrado, Direita, R1, Direita, R1.
Ford Pursuit Mustang Cobra R: No menu principal, pressione Esquerda, Quadrado, Esquerda, Quadrado, R2, R1, R2, R1.
Ford TS50: No menu principal, pressione Direita, Esquerda, Direita, Esquerda, R2, Quadrado, R2, Quadrado.
HSV Coupe GTS: No menu principal, pressione L1, L2, L1, L2, R1, Triângulo, R1, Triângulo.
Lamborgini Diablo 6.0 VT: No menu principal, pressione Direita, R2, Direita, R2, R1, L1, R1, L1.
Lamborghini Murcielago: No menu principal, prima L1, R2 (3x), Esquerda, Quadrado (2x), R2.
Lotus Elise: No menu principal, pressione Triângulo, R2, Triângulo, R2, Esquerda, Quadrado, Esquerda, Quadrado.
McLaren F1: No menu principal, pressione Triângulo, L1, Triângulo, L1, R1, Esquerda, R1, Esquerda.
McLaren F1 Need For Speed Edition: No menu principal, pressione Esquerda, Triângulo (3x), L2, Quadrado (2x), Triângulo.
McLaren F1 LM: No menu principal, pressione Quadrado, L1, Quadrado, L1, Triângulo, Direita, Triângulo, Direita.
McLaren F1 LM Need For Speed Edition: No menu principal, pressione R1, Quadrado (3x), R2, Esquerda (2x), Quadrado.
Mercedes CLK GTR: No menu principal, pressione R2, R1, R2, R1, Esquerda, Triângulo, Esquerda, Triângulo.
Mercedes CLK GTR Need For Speed Edition: No menu principal, pressione Triângulo, Esquerda (3x), L1, L2 (2x), Esquerda.
Porsche Carrera GT: No menu principal, pressione Esquerda, Direita, Esquerda, Direita, R1, R2, R1, R2.
Porsche Carrera GT Need For Speed Edition: No menu principal, pressione R2, Triângulo (3x), R1, Quadrado (2x), Triângulo.



"New Game", uma das três personagens iniciais, e mantenha pressionado L + R durante a fase de Loading do jogo.
Controlar o ecrã de Loading: Movimente o stick analógico direito para controlar as chamas que rodeiam a palavra "Loading".
Nível Gauntlet: Complete o jogo em qualquer nível de dificuldade.
Nível de dificuldade Extreme: Complete o nível The Gauntlet.

Ikaruga

Chain Meter: Pressione Z durante o jogo, para fazer surgir um Chain Meter sob Chain Status.
Créditos extra: Acumule um mínimo de três a quatro horas de jogo. Quando tiver acumulado seis horas, deverá ter cerca de nove créditos.
Opção Gallery 1: Complete o Trial Mode, sem recorrer a Continues, para desbloquear a opção "Gallery 1" no menu de "Appendix". Como alternativa, acumule cinco horas de jogo.
Opção Gallery 2: Complete o jogo, em qualquer nível de dificuldade, para desbloquear a opção "Gallery 2" no menu de "Appendix". Como alternativa, acumule dez horas de jogo.
Opção Sound Test: Complete o jogo, no nível de dificuldade Easy, sem recorrer a Continues, para desbloquear a opção "Sound Test", no menu de "Appendix". Como alternativa, acumule no mínimo, quinze horas de jogo.
Opção Game Mode: Complete o jogo no nível de dificuldade Normal, sem recorrer a Continues, para desbloquear a opção "Game Mode" no menu de "Appendix". Como alternativa, acumule vinte horas de jogo.

Summoner: A Goddess Reborn

Estátua The White Lady: Após ter derrotado Sepulchre, terá acesso a um local designado Miridian's Pass. Uma vez nesta área, siga ao longo da parede direita até encontrar um caminho que leva às montanhas. Se o seguir, chegará a uma estátua intitulada The White Lady. Equipe Sangaril com uma besta e altere a sua perspectiva para a primeira pessoa. Faça pontaria aos gongos coloridos, numa ordem específica, para fazer subir as pontes até a estátua. Quando lá chegar receberá 15000 pontos de experiência. Dispare contra os gongos pela seguinte ordem:
Primeira ponte: Vermelho, Amarelo, Azul
Segunda ponte: Laranja, Verde, Amarelo, Vermelho
Terceira ponte: Azul, Laranja, Vermelho, Amarelo, e Verde
Ouro fácil: No distrito de Mas Ora's, em The Munari City, avance para a House of Soleil. Este será o primeiro edifício à esquerda, quando se entra no distrito de Mas Ora's. Verá um humano à sua frente que pede um empréstimo de 1000 em ouro. Conceda-lhe o empréstimo e ele oferecer-lhe-á uma Bodril. Guarde esse item. Mais tarde, ele quererá pagar a dívida. Em vez de aceitar, diga-lhe que quer comprar a Bodril por 5,000 em ouro. Ele vai perguntar-lhe se realmente a quer comprar. Responda-lhe "No". Receberá alguns pontos de experiência e 1200 em ouro. Continue a falar com ele, pois ele irá continuar a perguntar-lhe se deseja comprar a Bodril. Continue a responder que não, e receberá 1200 em ouro sempre que o fizer. Repita as vezes que desejar. Se deixar esta área ele desaparecerá e já não poderá repetir.
Itens escondidos: Em Miridan's Pass, encontrará alguns "piratas" que gritam "Run away!". Siga-os até a uma caverna, e encontrará itens valiosos.
Pontas de seta: Numa das *side-quests*, terá de encontrar pontas de seta, em Hopiris. Quando sair do barco, vire à direita. Elas encontram-se perto da base do primeiro pilar.

The Legend Of Zelda: The Wind Waker

Saúde infinita: Este truque requer duas garrafas e um telescópio. Entre em casa da Grandma e encha uma garrafa com Elixir. Defina a tecla Y para Elixir, e pressione Start + Y. Coloque uma garrafa vazia em Y, onde estava o Elixir. Ficará com duas garrafas, uma cheia e outra com o liquido a meio. Volte a colocar a garrafa cheia em Y, pressione Y + Start, e seleccione o telescópio com Y. Beberá o elixir, mas manterá uma garrafa cheia. Repita as vezes que desejar.
Música de fundo alternativa: Introduza Zelda como nome, no início de um novo jogo, para ouvir ao longo da aventura, uma música de fundo ligeiramente diferente. Como alternativa,. complete o jogo uma vez.
Entender linguagem Hyrulian: Complete o jogo uma vez, para conseguir entender a antiga linguagem de Hyrule, que é a linguagem de deuses como Valoo, ou Jabun.
Trajes alternativos e DX Camera: Complete o jogo e grave no final. Comece um novo, com o ficheiro do anterior, e Ayril terá vestida a t-shirt com a caveira, Link permanecerá de pijama ao longo do jogo, e terá a câmara DX no inventário.
Derrotar Desert Sand Ray: Equipe o Hookshot e dispare contra a ponta do tentáculo púrpura. Quando agarrar o tentáculo, ataque-o com a espada e recue, antes que este se feche sobre si. Repita o golpe de Hookshot e espada, recuando sempre que necessário, para o derrotar.
Derrotar Boss de Dragon Roost Island: Quando o combate começar, utilize o Grapple Hook para se prender à cauda vermelha que está no tecto, e balance-a sobre o *boss*, para provocar a queda de uma grande rocha, que o atingirá na cabeça, deixando-o atordoado. Aproveite para atacar o olho, com a espada, e ele será derrotado.
Derrotar o Boss de Forest Haven: Separe as raízes, do tecto, com o seu Boomerang e ataque o centro, fraco, antes que estas voltem a crescer. Ao fim de dez, a doze golpes, ele será derrotado.
Derrotar Ganondorf: Deixe a Princesa Zelda disparar uma Light Arrow contra Ganondorf, avance para ele, e atinja-o com alguns *combos* de espada. Passado algum tempo, Ganondorf terá recebido danos suficientes. Alinhe-se com a Princesa Zelda, de forma a usar o Mirror Shield para deflectir as Light Arrow, virando-as na direcção de Ganondorf, caso estas se dirijam a Link. Quando Ganondorf estiver atordoado, dirija-se a ele e atinja-o com a espada. Repita algumas vezes, até que este seja derrotado.
Derrotar o Boss de God's Tower: Use Auto Lock nas mãos do *boss*, e dispare contra elas, com o arco, e fogo. Depois, dispare algumas setas para os dois olhos vermelhos. Quando a sua cabeça estiver ao nível do solo, atire uma bomba para dentro da boca. Repita este processo, cerca de três vezes, e ele será derrotado.
Derrotar Zeetlock: Depois de ter escapado da inundação, use o Magic Hammer para atingir Zeetlock. Ele cairá na água. Quando ele o tentar atacar com o bico, desvie-se, o bico ficará preso ao chão, deixando-o vulnerável. Ataque-o com o Hammer, até conseguir partir-lhe o elmo. Nessa altura mude para espada, e ataque a cabeça, para o derrotar.
Bolsa com 5.000 Rupees em Outset Island: No topo de Outset Island, use a Deku Leaf para atravessar o abismo, e use uma bomba para abrir caminho para o interior da caverna. Converse com a Great Fairy e oferecerá a Link uma bolsa com Rupees.
Ataque super espiral, em Outset Island: Dirija-se para Outset Island e ofereça a Orca dez Knight Belts. Ele ensinará a Link o ataque Super Spin. Para o executar, mantenha pressionado B, para o carregar, e liberte a tecla para o desencadear. Link girará em espiral durante seis segundos.
Hero's Sword, em Outset Island: Complete a secção de treino de Orca, e aguarde pelo rapto da irmã de Link. Então, regresse ao local e fale novamente com ele, para receber a espada.
Heart Piece, em Outset Island: Volte ao local onde recebeu a Hero's Sword, e converse com Orca. Ele desafiá-lo-á para um combate (treino) novamente. Responda "Yes" e tente atingi-lo 500 vezes, sem deixar que este o atinja mais de duas. Receberá a Heart piece. Se o conseguir atingir 1000 vezes, ele começará a chorar e chamar-lhe-á mestre.
Descobrir Tingle Tuner, em Taura Island (GBA): Em Taura Island, encontrará Tingle, preso dentro de uma cela. Para o libertar, terá de partir os vasos que se encontram a um canto, e de pisar um interruptor. Depois de uma pequena discussão, Tingle oferecerá a Link um mapa de Tingle Island, e um Tingle Tuner. Se tiver uma consola Game Boy Advance, poderá comunicar com Tingle, através da sua utilização.
Esconderijos das lulas gigantes: Existem seis lulas gigantes (Giant Squids), escondidas no Oceano. Para descobrir os seus esconderijos, explore as áreas do mar, em que vir gaivotas a voar em círculo. Se aproximar o seu barco, de um desses locais, surgirá uma lula gigante que o atacará. Faça Lock On aos seus olhos, e lance o Boomerang, para a derrotar.

Segue-se uma lista com as várias espécies de Lula, e as suas recompensas:
Four Eyed Squid: (4,A) Great Fairy: 2x Magic Meter
Eight Eyed Squid: (1,B) 100 Rupees
Eight Eyed Squid: (5,C) 100 Rupees
Eight Eyed Squid: (6,E) 100 Rupees
Twelve Eyed Squid: (3,E) Heart Container
Twelve Eyed Squid: (6,G) Heart Container
Localização dos submarinos: Existem sete submarinos, algures no mar. Segue-se uma lista com os sete, e as respectivas recompensas:
Submarine 1: (3,A) Treasure Map 14
Submarine 2: (7,A) Heart Container
Submarine 3: (6,C) Bottle
Submarine 4: (4,D) Heart Container
Submarine 5: (7,F) Red Map, Watch Tower Locations
Submarine 6: (3,G) Treasure Map 22
Submarine 7: (5,G) Treasure Map 9
Oceano poluído: Quando baixar a âncora do barco, perto de uma marca cintilante na água, é provável que pesque lixo, como por exemplo uma bota, em vez de uma arca de tesouro.

The Sims

Cheat Mode: No menu principal, pressione L + R para desbloquear o menu de Cheats. Poderá então introduzir os códigos (consulte a secção de truques PlayStation 2, para mais códigos).
Perspectiva na primeira pessoa: No menu de Cheats, introduza **FISH EYE**. Pressione X, para alternar entre perspectiva na primeira pessoa e normal.

PlayStation 2

Galerians: Ash

Sequência final alternativa: Complete o jogo no nível de dificuldade Normal ou Hard.
Hard Mode: Complete o jogo no nível de dificuldade Normal, com um Rank "B", ou superior.
Short Mode: Complete o jogo no nível de dificuldade Easy ou Normal, e carregue o Save desse jogo, para activar o Short Mode.
Lv3PK Mode: Complete o jogo no nível de dificuldade Hard, com um Rank "S".

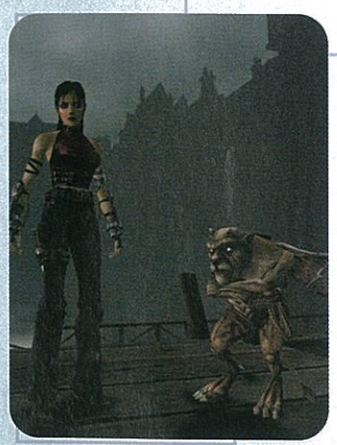
Primal

Code Menu: No menu principal, de Bonus Material, ou de opções, mantenha pressionados durante cerca de cinco segundos L1 + L2 + R1 + R2, para ter acesso a um ecrã de entrada de códigos. Destaque uma das letras "A" do código, mantenha pressionado X e prima Esquerda ou Direita para a alterar. Pressione Quadrado para activar o código, e Triângulo para sair do menu.
Aquis Scenes: CHARYBDIS
Aetha Scenes: FLINTLOCK
Invulnerabilidade: DEMONISE
Cheat Bónus A: SEABREEZE
Concept Art: Recolha as Tarot Cards, para desbloquear a Concept Art. Ficará disponível depois de completar a primeira parte do jogo.

The Sims

Passwords Compatíveis com GC e XBOX:

Cheat Mode: No menu principal, pressione simultaneamente L1 + R1 + L2 + R2, para desbloquear o menu de Cheats, onde poderá introduzir uma das seguintes *passwords*.
Desbloquear modos de jogo: No menu de Cheats, introduza **MIDAS**. Comece um jogo em Get A Life Mode, entre na Hot Tub com a rapariga, pressione Start para pausar o jogo e seleccione "Quit", seguido de "Just Quit", para desbloqueará todos os jogos de *multiplayer*, objectos e Skins (aspecto das personagens).



enviados especiais dos leitores multiconsolas

Enviado por Moi-même

Yu-Gi-Oh Dark Duel Stories (GBC)
Exodia:
Braço esquerdo: 07902349
Perna esquerda: 44519536
Braço direito: 70903634
Perna direita: 08124921
Cabeça: 33396948
Para completar a Exodia rapidamente, coloque estas cartas no seu baralho, e acrescente-lhe uma Yami e Swords Of Revealing Light. Se tiver a cabeça de Exodia, coloque-a em campo. Use Defense, e quando chegar a vez de Yami use-a automaticamente, para aumentar as defesas de Exodia. Para obter um melhor resultado, entre num duelo com Tristian (o mais fácil). Descarte todas as outras cartas, até encontrar uma das partes, que deve guardar juntamente com a Swords Of Revealing Light. Quando tiver todas as partes, use a luz de Swords Of Revealing para paralisar as cartas do seu adversário. Coloque todas as partes em campo e combine-as para obter a Exodia.
Ultimate Exodia: Sacrifique três Exodias (todas as partes) e criará Ultimate Exodia (X000,X000).
Avô de Yugi: Introduza a *password* 65437205. Sempre que derrotar alguém em duelo, o avô de Yugi oferecer-lhe-á uma carta de magia ou armadilha poderosa (por vezes monstros), além dos prémios habituais de final de batalha.
Yami Yugi: Depois de ter terminado o jogo, introduza como *password* 70715281.
Yami Bakura: Depois de ter terminado o jogo, introduza como *password* 07119986.
Nitemare: Depois de ter terminado o jogo, introduza como *password* 43504084.
Shadi: Depois de ter terminado o jogo, introduza como *password* 70592699.
Marik: Depois de ter terminado o jogo, introduza como *password* 06987398.
Criar a sua própria carta: Introduza como *password* 45632881.
Ver créditos: Introduza como *password* 42382443.
Nota: Pode ser necessário completar o jogo.
Fraquezas:
Wind derrota Earth
Earth derrota Thunder
Thunder derrota Aqua
Aqua derrota Pyro
Pyro derrota Forest
Forest derrota Wind
Shadow derrota Light
Light derrota Fiend
Fiend derrota Dream
Dream derrota Shadow
Combos recomendados: As seguintes cartas possuem 2000 (ou 1900) Attack ou Defense e não requerem o sacrifício de outras cartas.
Arrowtip + Tendril (2000/600)
Soulslicer + Koator (1900/1700)
Blue Skin + Rex (1900/1900)
Kappus + Mammoth (2000/600)
King Dead + Chariot (2000/1500)
Slug + Rocket (2000/1800)
Bamboo + Saurus (300/2000)
Mech + Tank (2000/1700)
Evil Eye + Gigols (2000/400)
Mino + Guardian = MinoGuardian 2000 Attack
Parrot + Statue = ParrotStatue 2000 Attack
Blade + Yargo = BladeYargo (Pyro/Light) (2000/900)
Wisp + Swordsman = WispSwordsman (Fish/Pyro) (2000/1900)
Phantom + Count = PhantomCount (Rock/Forest) (1900/1000)
Dedspawn + Greencape = DedspawnGreencape (Aqua/Earth) (2000/1400)
Spawn + Vern = SpawnVern (Insect/Thunder) (2000/2000)
Parrot + Bird = ParrotBird (Reptile/Light) (2000/1900)
Greenmask + Waspie = GreenmaskWaspie (Aqua/Wind) (2000/1200)
Wormhead + Turtle = WormheadTurtle (Fiend/Wind) (2000/1200)

Enviado por Hugo dos Santos

Legends Of Wrestling (Ps2)

Todos os Wrestlers: No menu principal, pressione Cima (2x), Baixo (2x), Esquerda, Direita, Esquerda, Direita, Triângulo (2x), Quadrado.
Arenas Bónus: Complete o jogo em Career Mode, para desbloquear as arenas Back Lot, Gym, Beach Resort e Casino, Exhibition Mode.

Objectos grátis: No menu de Cheats, introduza **FREEALL**, para que todos os objectos passem a custar o Simoleans.
Nota: Não conseguirá vender esses objectos, nem terá efeito nas contas e serviços que terá de pagar. Pode também provocar alguns problemas, nos ficheiros de Save do jogo.
Party Motel Mode: No menu de Cheats, introduza **PARTY M**, para desbloquear o jogo de Two-Player Mode, The Party Motel, na secção de bónus, em Get A Life Mode.
Perspectiva na primeira pessoa: No menu de Cheats, introduza **FISH EYE**. Pressione Círculo, para alternar entre perspectiva na primeira pessoa, e normal.
Jogar The Sims Mode: No menu de Cheats, introduza **SIMS**, para desbloquear The Sims Mode, sem ter de completar o objectivo Dream House de Get A Life.
Get A Life Chapter 1: **Borrow §800 From Mom**: Entre no modo de compras, e venda alguns objectos que não sejam essenciais, até conseguir acumular mais de §800.
Get A Life Chapter 2: **Cleaning House**: Uma forma simples de limpar a casa, reparar o computador, a televisão e a máquina expresso, será activando os códigos de FREE ALL e MIDAS, e recorrendo ao Monkey Butler.
Bónus de Get A Life Mode: Desbloqueará novos itens, ao completar os seguintes objectivos:
- **Aromaster Whifferpuffer Gold**: A primeira vez que conseguir cozinhar o jantar, em Chapter 1.
- **Artists Block**: Ao ser promovido no emprego, para nível 7, em Chapter 4.
- **Beach Simulator**: Crie o seu primeiro bebé, até que este chegue a criança, em Chapter 5.
- **Bearskin Rug**: Complete os objectivos de Chapter 5, em menos de 8 dias Sims.
- **Beejaphone Electric Guitar**: Complete os objectivos de Chapter 1, em menos de 24 horas de vida Sims.
- **Chairmaster Vanity Table**: Repare a televisão, depois de a mãe a ter avariado, em Chapter 1.
- **Club Abhi e Taylor's Place em multiplayer**: Faça uma festa, em Chapter 4.
- **Coat Of Arms**: Complete os objectivos do Chapter 2, em menos de 4 dias Sims.
- **Electronic Insect Control System**: Faça obras de remodelação em casa, em Chapter 2, para aumentar o seu valor.
- **Frat House em Two-Player Mode**: Complete os objectivos de Chapter 2, e mude de casa.
- **Handyman**: Repare todos os objectos que estiverem avariados, em Chapter 2.
- **Head In Curio Jar**: Complete os objectivos de Chapter 3, em menos de 8 dias Sims.
- **Heart-shaped Vibrating Bed**: Remodele a sua casa, em Chapter 4.
- **Maid (criada)**: Limpe a sua casa, em Chapter 2.
- **Maid's House em Two Player Mode**: Seja promovido a um emprego de nível 8, em Chapter 5.
- **Major Dormo (Monkey Butler)**: Coloque as crianças na escola preparatória, em Chapter 6.
- **Master Suite Tub**: Seja promovido a um emprego de nível 5, em Chapter 3.
- **Motel em Two-Player Mode**: Faça uma grande festa, em Chapter 3.
- **Museum em Two-Player Mode**: Peça os 800 Simoleons emprestados, à mãe, em Chapter 1.
- **Park em Two-Player Mode**: Alimente o vagabundo Bobo, nos capítulos 3, 4, 5, ou 6.
- **Perspiraction Executive Treadmill**: Obtenha um emprego, em Chapter 1.
- **Rhino Head**: Complete os objectivos de Chapter 6, em menos de 8 dias Sims.
- **Slurp 'n' Burp Beverage Cooler**: Seja promovido a um emprego de nível 2, em Chapter 2.
- **Sonic Shower**: Seja promovido a um emprego de nível 6, em Chapter 4.
- **Sprinkler**: Crie o seu segundo bebé, até que este chegue a criança, em Chapter 5.
- **Strip Poker Table**: Seja promovido a um emprego de nível 4, em Chapter 3.
- **Teppan'Yaki Table**: Consiga uma promoção no emprego, para nível 3, em Chapter 2.
- **Tree Swing**: Remodele a sua casa, para lhe aumentar o valor, em Chapter 3.
- **Two Swimming Pools**: Seja promovido a um emprego de nível 9, em Chapter 5.
- **Wurl 'n Hurl Jukebox**: Complete os objectivos de Chapter 4, em menos de 8 dias Sims.

Seguir a carreira de criminoso: Impeça a fuga de um ladrão, em Get A Life Mode, para desbloquear a carreira Life Of Crime, em todos os modos de jogo.
Dinheiro fácil: Active o código FREE ALL, e compre uma grande quantidade de artigos dispendiosos para a casa. Depois, grave o jogo e reinicie a sua consola. Não reintroduza o código, e venda todos os objectos que tiver comprado. O melhor item para este efeito será a Monkey Butler Tree, cujo valor será de 15,000 Simoleans.
Sims habilidosos: Para manter o estado de espírito dos seus Sims sempre elevado, despeje a família quando as barras de exigência estiverem em baixo. Ao recolocar essa família novamente na sua antiga casa, a sua disposição será a melhor possível. Pode repetir este processo as vezes que desejar, e aproveitar para os fazer estudar ao máximo.
Promoções: Para conseguir boas promoções, verifique o painel de emprego com frequência. Repare no Smiley, e no número que se encontra ao lado dele. O da esquerda corresponde ao número de amigos de família que terá de fazer. Quando o tiver alcançado, algumas barras de habilidade poderão ficar amarelas. Precisará de preencher essas necessidades, aumentando o carisma, fazendo exercício, etc. No dia seguinte, se o Sim estiver de mau humor, mantenha-o em casa e satisfaça as suas necessidades. Quando ele for trabalhar irá de bom humor. Verifique o seu painel de emprego, para ver como foi a sua performance. Se for "Good", ele provavelmente será promovido. Caso não resulte da primeira vez, insista, preenchendo as suas necessidades, para que ele vá trabalhar de bom humor.

War Of The Monsters

Jogar com Mecha-Sweet Tooth: Use um cartão de memória em que tenha um Save de *Twisted Metal: Black*, com a fase de Sweet Tooth completada. Após a mensagem de confirmação, seleccione Agamo no seu 4º traje.
Mini jogo Dodgeball: Gaste 105,000 Battle Tokens para desbloquear este mini jogo.
Mini jogo Big Shot: Gaste 65,000 Battle Tokens para desbloquear este mini jogo.
Mini jogo Crush-O-Rama: Gaste 85,000 Battle Tokens para desbloquear este mini jogo.
Jogar com Raptros: Gaste 200,000 Battle Tokens para o desbloquear.
Jogar com Zorgulon: Gaste 200,000 Battle Tokens para o desbloquear.
Nível Volcano: Gaste 45,000 Battle Tokens para o desbloquear.
Nível Mini Baytown: Gaste 65,000 Battle Tokens para o desbloquear.
Nível Capitol: Gaste 85,000 Battle Tokens para o desbloquear.
Nível UFO: Gaste 105,000 Battle Tokens para o desbloquear.

Wild Arms 3

Música de introdução japonesa: Coloque o CD na consola, e durante o *loading* pressione L2 + R2 + L1 + R1 + Triângulo + Círculo + Quadrado + X.
O tema de abertura será então em japonês.
Sequências de introdução alternativas: A sequência de abertura irá mudando progressivamente, conforme for avançando no jogo, assistindo a novas sequências FMV, e contactando com novas personagens.
Galeria de personagens: Pressione Select durante uma sequência de diálogo, para ter acesso a um retrato do interlocutor.
Note: Não pode ser feito durante as sequências intermédias, de introdução.
Gems: Em Fallen Sanctuary, derrote Pilbugs com Arcana, para obter Gems Earth, Wind, Fire, e Ice, que poderão ser usadas durante um combate, ou vendidas por 100 Gellas.
Dinheiro fácil: Quando chegar a Serpent's Coil, terá de enfrentar diversos Jells, que surgem sempre em números de três, ou mais, e são imunes a ataques físicos. É recomendado que faça alguns *Level Ups* às personagens, para que atinjam nível 10. Use ataques de elementos, Arcana, e no final da batalha receberá gemas, do mesmo género das que foram utilizadas. Receberá cerca de três gemas por combate, que poderão ser vendidas por 100 Gellas, cada.
Tiros fatais: Equipe o Bunker Cannon II, em Sandcraft, e durante os combates use sempre a Force Ability "Fire all ammo at once". Matará os monstros com um único tiro.

Xbox

Indiana Jones And The Emperor's Tomb

Art Gallery: Recolha todos os artefactos do jogo, para desbloquear a Art Gallery.
Não sofrer danos nas quedas: Pressione R antes de atingir o solo, para entrar no modo de combate. Não sofrerá danos na queda.
Desarmar adversário: Pressione X ou A para desarmar o adversário, com o seu chicote.
Nota: Resulta com todo o tipo de armas.
Recuperar saúde: Para beber água do cantil, mantenha pressionado A. Se libertar a tecla, levará muito mais tempo a recuperar saúde. Para encher o cantil mantenha pressionado A, perto da fonte, caso também precise de recuperar saúde, ou Y, se só o quiser encher.

Kakuto Chojin

Movimentos Chojin especiais: Complete o jogo com qualquer personagem, para desbloquear os respectivos movimentos Chojin especiais. Estes movimentos serão mais rápidos do que os normais, e provocarão muito mais danos.
Daeva e Boss Stage: Complete o jogo com todas as personagens e desbloqueie o Chojin Mode, para ter acesso a Daeva e ao respectivo nível. Para a seleccionar, mantenha o cursor ao nível da primeira fila de personagens, e prima-o fora do ecrã. Faça o mesmo para seleccionar o nível.
Nota: Não resulta no nível de dificuldade Easy.

Kung Fu Chaos

Trajes alternativos: Para desbloquear os trajes alternativos, derrote as respectivas personagens em Ninja Challenge Mode, nos níveis "Full Feature". Precisa de completar esses níveis para os desbloquear. Por exemplo, usando Xui Tan Sour, complete o nível Legend Of The Drunken Bastards (onde ela será o *boss*), obtendo um Rank com um mínimo de três estrelas.
Outros exemplos:
Night Of The Living Fog: Master Sho-Yu
The Good, The Bad, And The Ugly Princess: Ninja Fu Hiya
Enter The Dino: Monkey
Gigantic Crack: Chop & Styx
Legend Of The Drunken Bastards: Xui Tan Sour
Revengeance Day: Lucy Cannon
Complete as mini-séries de Candi Roll e Captain Won Ton, para desbloquear os seus trajes.

Personagens secretas: As personagens secretas são Candi Roll, Captain Won Ton, e Shao Ting. Para desbloquear Shao Ting terá de o derrotar no Final Stage, com um Rank de 4 ou 5 estrelas.
Desbloquear bónus: Complete um nível com um Rank de 4 ou 5 estrelas, para desbloquear um, ou mais, bónus.

MX Super Fly

Cameron Steele: Ganhe o troféu de "World's Longest Jump".
Superfly: Ganhe o troféu "Crane's Eye View".
Custom Bee Motorcycle: Ganhe o troféu "World's Highest Jump".
Custom Playa Motorcycle: Ganhe o troféu "Dominate 125cc Pro Race Season".
Special Fire Motorcycle: Ganhe o troféu "Dominate 250cc Pro Freestyle Season".
Special Tiger Motorcycle: Ganhe o troféu "Dominate 125cc Pro Freestyle Season".
Custom Water Motorcycle: Ganhe o troféu "Dominate 250cc Pro Race Season".
Extra Track Editor Barriers: Ganhe o troféu "Dramatic Entrance".
Extra Track Editor Movable Objects: Ganhe o troféu "Impossible Stoppie".
Extra Track Editor Ramps: Ganhe o troféu "Impossible Wheelie".
Mini jogo Balloon Toss: Ganhe o troféu "Safety First".
Mini jogo Wheelball: Ganhe o troféu "Mega Stunt".

Serious Sam

Cheat Mode: No menu principal, clique e mantenha pressionado o stick analógico esquerdo, para introduzir a seguinte combinação de teclas: Preta, Branca, Y. Desbloqueará a opção "Cheats" no menu principal. Durante o jogo, pressione Start para aceder ao menu de Cheats, onde poderá restabelecer o número de vidas e munições.

enviados especiais dos leitores multiconsolas

Trajes alternativos: No ecrã de selecção de personagem, pressione Círculo em vez de X.
Nomes reais: Ao criar um novo *wrestler*, poderá conceber lutadores profissionais da vida real, como Ric Flair, Hall, Nash, entre outros e estes serão anunciados com os mesmos nomes.

Confidential Mission (DC)

Selecção de nível: Complete o jogo em qualquer nível de dificuldade com o final feliz.
Opção outro mundo: Complete todas as secções do Training Mode para desbloquear a opção "Another World".
Níveis de treino bónus: Complete o Mode Another World, para desbloquear doze níveis de treino em Agent Academy Mode.
Armas especiais: Complete os níveis de treino de um a dezoito em Agent Academy Mode, para desbloquear armas douradas que a personagem utilizará em missões regulares.
Sega Lightguns: Complete todos os níveis de treino em Agent Academy Mode, para desbloquear as Sega Lightguns que a personagem utilizará em missões regulares.

Project Justice (DC)

Desbloquear Burning Batsu: Em Story Mode, seleccione Taiyo Gakuen. Deixe que Batsu perca um round a favor de Akira, Yurika ou Zaki. Lincyo substituirá Batsu e Burning Batsu surgirá no combate contra Vatsu.
Desbloquear Powered Akira: Em Story Mode, seleccione Seijyun Syogakuen e derrote Wild Daigo, sem ter recorrido a técnicas de equipa.
Desbloquear Roy Bromwell e Tiffany Rose: Complete o Story Mode com a Pacific High School.
Desbloquear Vatsu: Complete o Story Mode com Gorin Koukou.
Desbloquear Wild Daigo: Complete o Story Mode com Gedo Koukou.
Desbloquear Hyo Imawano e Dark Side Student Council: Complete o Story Mode com as Normal Schools.
Desbloquear Kurow: Complete o Story Mode com o Dark Side Student Council.
Desbloquear Demon Hyo: Complete o Story Mode com todas as escolas (Schools) e finais.

Enviado por Paulo Sousa

Dead or Alive 3 (Xbox)

Alterar aspecto de Kasumi: No ecrã de selecção de personagem, destaque Kasumi, pressione Y para que surja de cabelo comprido, A para que apareça de rabo-de-cavalo, X para uma trança.
Aparências alternativas: A maioria das personagens possui aparências alternativas. Para as alterar utilize as teclas, na altura da sua selecção:
Hitomi: Seleccione com a tecla X o 1º traje para ficar com ou sem o casaco.
Tina: Seleccione com a tecla X o 1º traje, para que fique com uma camisola verde e calças tipo pele de leopardo.
Leon: Seleccione com a tecla X o 1º traje para que apareça sem camisola.
Jann Lee: Seleccione com a tecla X o 1º traje, para que apareça com calças pretas e utilize a X no 2º traje para que surja com a versão amarela.
Christie: Seleccione com a tecla X o 2º traje para uma versão púrpura.
Hayate: Seleccione com a tecla X o 2º traje, para uma versão em verde.
Hayabusa: Seleccione com a tecla X o 2º traje para uma versão em branco.
Brad Wong: Seleccione com a tecla X o 2º traje, para uma versão em vermelho.
Bass: Seleccione com a tecla X o 2º traje, para que apareça sem camisola.
Bayman: Seleccione com a tecla X o 1º traje, para que surja com um chapéu azul.
Lei Fang: Seleccione com a tecla Y o 1º traje para a versão em branco, com a X no 1º traje para uma versão em azul, seleccione o 1º traje enquanto mantém pressionado L para uma versão em preto.
Helena: Seleccione com a tecla X o 2º traje para uma versão em preto.
Ayane: Seleccione com a tecla X o 2º traje para uma versão em branco.

Mental Mode: Complete o jogo em Serious Mode, e comece um novo, com o mesmo ficheiro de Save. Mental surgirá, intermitente, sob Serious Mode. Neste modo os inimigos surgirão e desaparecerão, como fantasmas.
Nível escondido: Destrua todas as estátuas, no nível Valley Of The Kings.

Shenmue 2

Fazer Reset ao jogo: Durante o jogo, mantenha pressionados Start + Back.
Estadia gratuita: No início do jogo, quando Ryo estiver hospedado na "Come Over Guest House", não pague o quarto. Recuse sempre o pagamento e aguarde pelas 11 horas da noite. Desta forma nunca precisará de pagar a conta.
Ganhar dinheiro: Numa fase ainda inicial, Ryo poderá trabalhar em Worker's Pier. Sempre que o seu turno terminar, saia do local e regresse novamente. Poderá acumular entre três a quatro turnos por dia, para juntar dinheiro.
Sequência FMV Sega Saturn: Complete o jogo e deixe passar os créditos, para ter acesso a uma sequência FMV, que apresenta várias fases de Shenmue, na altura em que este estava a ser desenvolvido para a consola Sega Saturn.
Opção Shenmue Side Story Volume 1 (Gui Zhang e Joy): Complete a primeira página do álbum de fotografias secretas.
Opção Shenmue Side Story Volume 2 (Ren e Wong): Complete a segunda página do álbum de fotografias secretas.
Opção Shenmue Side Story Volume 3 (Xiuying e Ziming): Complete a terceira página do álbum de fotografias secretas.
Opção Shenmue Side Story Volume 4 (Ryo e Chai): Complete a quarta página do álbum de fotografias secretas.

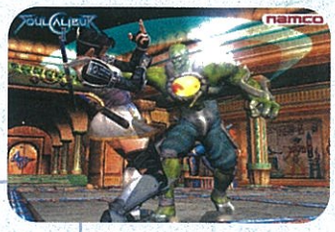
Soul Calibur 2

Passwords Compatíveis com GC e PS2:

Traje alternativo: Destaque um lutador, no ecrã de selecção de personagem, e pressione Guard.
Jogar com Yoshimitsu: Complete o 2º capítulo, em Weapon Master Mode. Na última área deste capítulo, derrote o *boss* Yoshimitsu, e ele será desbloqueado para todos os modos de jogo.
Jogar com Charade: Complete o 2º capítulo, em Weapon Master Mode. Na primeira missão do 3º capítulo, derrote Charade, e esta personagem será desbloqueada em todos os modos de jogo.
Jogar com Cervantes: Complete o 3º capítulo, em Weapon Master Mode. Na última área deste capítulo, derrote Cervantes, para o desbloquear em todos os modos de jogo.
Jogar com Sophitia: Complete o 4º capítulo, em Weapon Master Mode. Na última área, derrote o Boss, Sophitia, para a desbloquear em todos os modos de jogo.
Jogar com Seung Mina: No 6º capítulo, em Weapon Master Mode, derrote Seung Mina, para a desbloquear em todos os modos de jogo.
Extra Arcade Mode: Complete o modo Arcade com qualquer uma das personagens.
Extra VS Mode: Complete o modo Extra Arcade, com qualquer uma das personagens.
Extra Survival Mode: Complete o modo Survival, com um mínimo de dez vitórias.
Extra Practice Mode: Complete o modo Weapon Master com qualquer uma das personagens.
Extra VS Team Battle Mode: Complete o modo Extra Team Battle.
Sequência de abertura Arcade: Complete o jogo no modo Extra Time Attack, em nível de dificuldade Extreme, quatro vezes.
Sequência de abertura Home Version: Complete o jogo quatro vezes, no modo Extra Survival, tendo activado a opção No Recoveries.
Demo Theater e Character Bios: Complete o modo Arcade, ou Extra Arcade, com qualquer uma das personagens.

The Sims

Cheat Mode: No menu principal, pressione L + R para desbloquear o menu de Cheats. Poderá então introduzir os códigos (consulte a secção de truques PlayStation 2, para mais códigos).
Perspectiva na primeira pessoa: No menu de Cheats, introduza **FISH EYE**. Pressione B, para alternar entre perspectiva na primeira pessoa e normal.



Toxic Grind

Selecção de nível: No menu principal, mantenha pressionados L + R, para introduzir a seguinte combinação de teclas: Baixo, Cima, Esquerda (2x), Cima, Direita (3x), e prima o stick analógico esquerdo. Ouvirá um som de confirmação.
Todas as personagens: No menu principal, mantenha pressionados L + R, para introduzir a seguinte combinação de teclas: Esquerda, Cima, Baixo, Direita, Cima, Baixo, Cima, Direita, e prima o stick analógico esquerdo.
Todas as bicicletas: No menu principal, mantenha pressionados L + R, para introduzir a seguinte combinação de teclas: Baixo, Cima, Direita (6x), e prima o stick analógico esquerdo.
Vida extra: No menu principal, mantenha pressionados L + R, para introduzir a seguinte combinação de teclas: Y, A, X, B, Cima, Esquerda, Baixo, Direita, e prima o stick analógico esquerdo. Ouvirá um som de confirmação.
Escudo: No menu principal, mantenha pressionados L + R, para introduzir a seguinte combinação de teclas: Esquerda, Direita, X, B, Y, A, Cima, Baixo, e prima o stick analógico esquerdo. Ouvirá um som de confirmação.
Todas as músicas: No menu principal, mantenha pressionados L + R, para introduzir a seguinte combinação de teclas: Direita (6x), Cima, Baixo, e prima o stick analógico esquerdo.
Todas as sequências FMV: No menu principal, mantenha pressionados L + R, para introduzir a seguinte combinação de teclas: Direita, Cima, Baixo (2x), Cima, Direita, Baixo (2x), e prima o stick analógico esquerdo.

Ficha Técnica

Director Geral
António Nunes
Director
Nuno Catarino
Redacção
Ana Santos, Fernanda Andrade,
Nuno Almeida, Paulo Santos, Pedro Real Nun
Ricardo Esteves, Rogério Jardim
Colaboradores
Bruno Mendonça, Fernando Rosado,
Gonçalo Lopes, José Bernardino, Rui Rodrigue
Revisão
Marta Pinho
Secretária
Marta Antunes
Concepção Gráfica
Susana Berquó
Paginação
António Galveia, Rodolfo Ramos,
Rui Nave, Sérgio Caeiro,
Susana Berquó, Vanda Martins
Produção Gráfica
António Galveia
Controlo de Qualidade de Impressão
Rui Nave
Director Adm. e Financeiro
Alexandre Nunes
Contabilidade
Cláudia Pereira
Serviço de assinantes e leitores
Ana Gaspar
Telefone directo: 21 862 15 43
e-mail: assinaturas@goody.pt
Directora Comercial e Publicidade
Lygia Perrolas
Telef: 21 862 15 39 / Fax: 21 862 15 40
e-mail: lygia.perrolas@goody.pt
Account
Carlos Nunes
Assitente Comercial
Margarida Sousa
Edição, Redacção, Publicidade e Administração
Goody, SA
R. Vale Formoso de Baixo, 3/9 Edificio Levy
1900-825 Lisboa
Tel: 21 862 15 30 Fax: 21 862 15 40
e-mail: mconsolas@goody.pt;
correio.mconsolas@goody.pt
Nº Contribuinte: 505 000 555
Pré-Impressão e Impressão
Heska Portuguesa
Novo Complexo Fabril, Campo Raso
2170 Sintra
Distribuição
Midesa
Tiragem: 18 000 exemplares
Registo na DGCS nº 123789
Depósito legal nº 157845/00

Membro da apct
Revista Mensal
Nº 30
Maio
2003

ENTRE NO JOGO

NESTA EDIÇÃO

ESPECIAL DE 16 PÁGINAS SOBRE JOGOS ONLINE

1 JOGO COMPLETO E 5 JOGOS ONLINE PARA EXPERIMENTAR

BGAMER A REVISTA DE TODOS OS JOGOS PARA PC E CONSOLAS

VOLLEY

Nº 1/69

DEAD OR ALIVE
XTREME BEACH
VOLLEYBALL

CHRISTIE
REVELA
O QUE A FAZ
VIBRAR

O SITE MAIS SEXY
DO MUNDO
IMPERDÍVEL
www.doagirl.com

E AINDA
CASINOS MAGNÍFICOS, LOCAIS
PARADISÍACOS E DICAS
PARA MANTER A MULHER
DOS SEUS SONHOS SOB
CONTROLE

ONLY ON XBOX

XBOX

SEE MORE | HEAR MORE | FEEL MORE PLAY MORE

Dead or Alive Xtreme Beach VolleyBall™ e Dead or Alive®. ©Tecmo, LTD. 1996 - 2003. Tecmo® e o logótipo Tecmo são marcas registadas de Tecmo LTD. Team Ninja e o logótipo Team Ninja são marcas registadas de Tecmo LTD. Dolby e o símbolo double-D são marcas registadas de Dolby Laboratories. Microsoft, Xbox and the Xbox Logos são marcas comerciais ou registadas da Microsoft Corporation nos E.U.A. e/ou noutros países.